PANA-05525

# Technics

KEYBOARD

# SX-KN1000

## BEDIENUNGSANLEITUNG

DEUTSCH EA EW EZ

Druck: Schaltungsdienst Lange Berlin (Germany)

QQTG0073A

**Bescheinigung des Herstellers/Importeurs**

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-KN1000

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046/1984

(Amtsblattverfügung)

funkentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH

Name des Herstellers/Importeurs

# Bevor Sie spielen

Wir freuen uns, daß Sie sich für den Kauf eines **TECHNICS KEYBOARD (KN1000)** entschieden haben. Machen Sie freien Gebrauch von dem **PCM**-Sound und den vielfältigen Spielfunktionen. Erfreuen Sie sich an dem breiten Spektrum des Spiels, von der Klassik bis zur Popmusik.

Die Bedienungsanleitung umfaßt drei Teile:

1. **Grundfunktionen:**
   Hier werden die grundlegenden Spielarten sowie die wichtigsten Punkte für eine ordnungsgemäße Bedienung des Keyboards erklärt.
   Bitte vollständig durchlesen!

2. **Praktische Anwendung:**
   In diesem Teil können Sie—je nach Bedarf—detaillierte Bedienungsabläufe nachschlagen.

3. **SOUND AND RHYTHM GUIDE:**
   Referenzliste für den Inhalt der **SOUND VARIATION**-, **RHYTHM VARIATION**-Einstellungen usw.

## Vorsicht!

**Netzspannung (außer Nordamerika, Mexiko und Europa mit Ausnahme von England)**
Versichern Sie sich, daß der Spannungswähler auf der Rückseite mit Ihrer lokalen Netzspannung übereinstimmt, bevor Sie das Instrument in Betrieb nehmen. Ist dies nicht der Fall, benutzen Sie einen Schlitzschraubendreher, um den Spannungswähler auf die örtliche Netzspannung einzustellen.
Bevor Sie anfangen zu spielen, lesen Sie bitte die Vorsichtshinweise auf Seite 3 dieser Anleitung.

# Grundfunktionen

SX-KN1000

# Inhalt


**Hinweise für ordnungsgemäßen Einsatz** 3

**Bedienungselemente und Funktionen** 4

**Anschließen des Instruments** 6

Vor dem Spielen der ersten Töne

Spielen

**Anhören der Demo-Melodie** 8

Anhören einer speziellen Klang- oder Rhythmus-Demonstration

Anhören der Demo-Melodien in Reihenfolge

**Klangauswahl** 10

**Hinzufügen von Effekten** 11

**Spielen von automatischen Rhythmen** 12

**Begleitautomatik** 14

Verwendung des AUTO PLAY CHORD

**Aufnehmen Ihrer Darbietung** 16

**Weitere Vorzüge** 18

# Hinweise für ordnungsgemäßen Einsatz

## Aufstellung

- Wählen Sie einen trockenen, gut durchlüfteten Ort aus.
- Vermeiden Sie direkte Sonnenbestrahlung.
- Stellen Sie das Instrument nicht neben Heizkörper.
- Stellen Sie das Instrument an einen ebenen Ort mit möglichst wenig Vibration.

## Netzkabel

1. Niemals Netzkabel und -stecker mit feuchten Händen berühren.
2. Nicht am Netzkabel ziehen.
3. Kein defektes Netzkabel benutzen.
4. Netzkabel-Verlängerungen sollten dem Fachmann überlassen werden.
5. Kabel weder knoten noch dehnen.
   Defekte Netzkabel und Stecker können Kurzschlüsse und Brände verursachen.

## Netzanschluß

1. Überzeugen Sie sich davon, daß der Spannungswahlschalter am Instrument auf die entsprechende Netzspannung eingestellt ist.
2. Gleichspannung kann nicht verwendet werden.

## Metallgegenstände im Keyboard

Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände aus Metall in Ihr Keyboard geraten, da dies Kurzschlüsse und andere Schäden verursachen könnte.
Achten Sie auch darauf, daß keine Kinder während Ihrer Abwesenheit Gegenstände in das Instrument hineinstecken.
Sollte trotz aller Vorsicht ein metallener Gegenstand in Ihr Instrument geraten sein, unterbrechen Sie die Netzverbindung und kontaktieren Sie Ihren Händler.

## Wenn Wasser in Ihr Keyboard gerät...

Sollte versehentlich eine Flüssigkeit in Ihr Instrument geraten, müssen Sie sofort die Netzverbindung unterbrechen und Ihren Händler verständigen.
Wasser im Instrument kann größere Brände und gefährliche Kurzschlüsse verursachen.
Also: Keine Vasen, Becher etc. auf Ihr Keyboard stellen.

## Innenseite des Keyboards

An bestimmten Stellen des Instrumenten-Inneren liegt die volle Netzspannung an.

1. Entfernen Sie niemals eine Abdeckung des Keyboards.
2. Berühren Sie unter keinen Umständen die Innenseite des Instruments- auch nicht mit Werkzeug.

## So schonen sie Ihr Instrument

1. Schalten Sie Ihr Instrument nicht schnell hintereinander ein und aus.
2. Für die Pflege der Tastatur am Keyboard benutzen Sie am besten ein angefeuchtetes Tuch (putzen) und ein weiches trockenes Tuch (polieren) mit etwas Poliermittel.
   Keine Verdünnungsmittel verwenden.
3. Ab und zu sollte das Gehäuse mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Zumeist genügt jedoch ein weiches trockenes Tuch.

**Reparaturen nur beim Händler und qualifizierten Fachleuten**

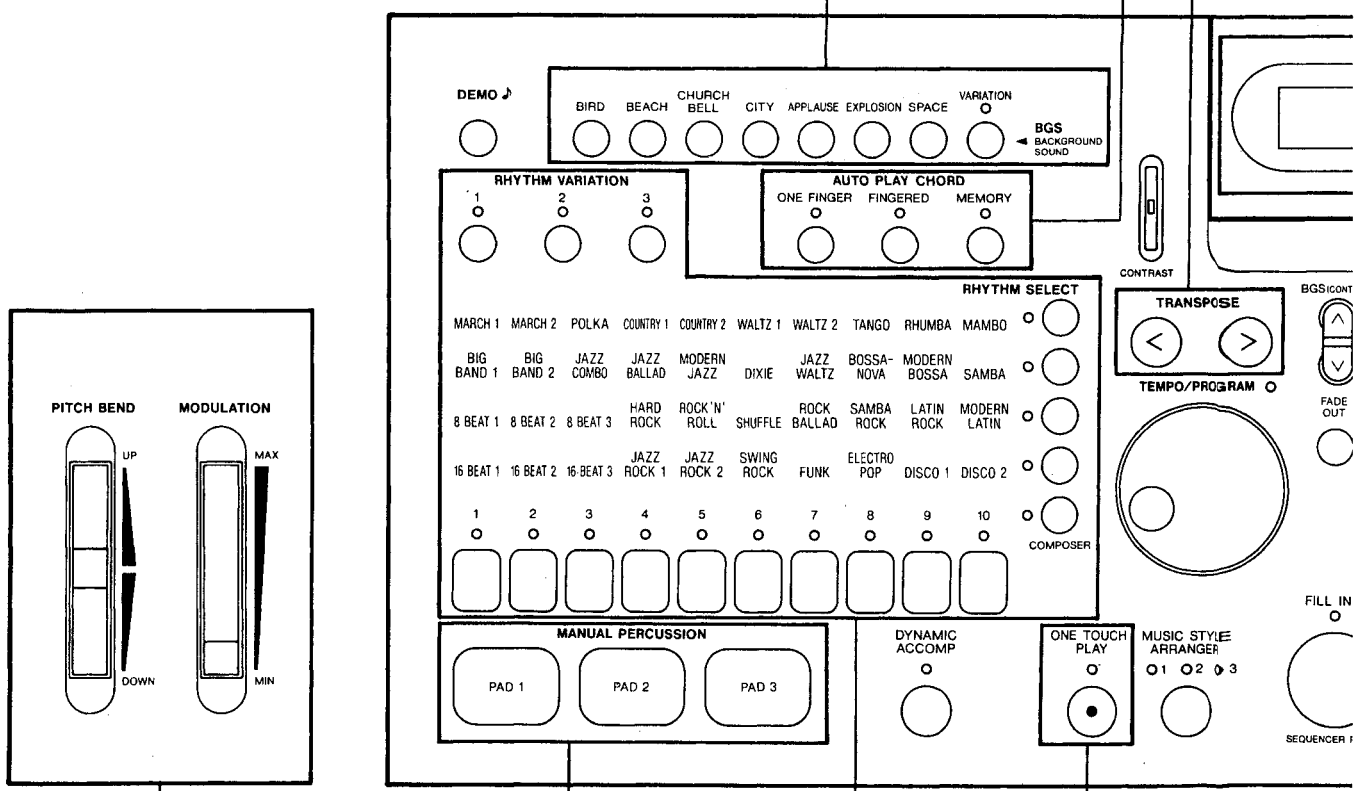
# Bedienungselemente und Funktionen



**TRANSPOSE**
Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart des Keyboards ändern. (Siehe Seite 32.)

**AUTO PLAY CHORD**
Die Begleitautomatik spielt zum gespielten Akkord eine passende Begleitung. (Siehe Seiten 14, 38.)

**BACKGROUND SOUND (BGS)**
Sie können Ihre Darbietung mit Hintergrund-Effektgeräuschen, wie z.B. Vogelgezwitscher oder Wellenrauschen, untermalen. (Siehe Seiten 18, 33.)




**MANUAL PERCUSSION**
Mit den **PAD**-Tasten können Sie Ihre Darbietung mit dem Klang von Perkussions-Instrumenten untermalen. (Siehe Seiten 19, 38.)

**ONE TOUCH PLAY**
Klänge und Effekte, die auf den gewählten Rhythmus abgestimmt s werden automatisch eingestellt. (Siehe Seiten 15, 42.)

**PITCH BEND/MODULATION**
Das **PITCH BEND**-Einstellrad erlaubt eine "gleitende" Verschiebung der Tonhöhe. Mit dem **MODULATION**-Einstellrad kann dem Klang ein Vibrato-Effekt hinzugefügt werden. (Siehe Seiten 11, 31.)

**RHYTHM SELECT**
Sie können unter 40 automatisch vorgegebenen Rhythmusfiguren wählen. Jede Rhythmusfigur besitzt 3 Variationen. (Siehe Seiten 12, 34.)

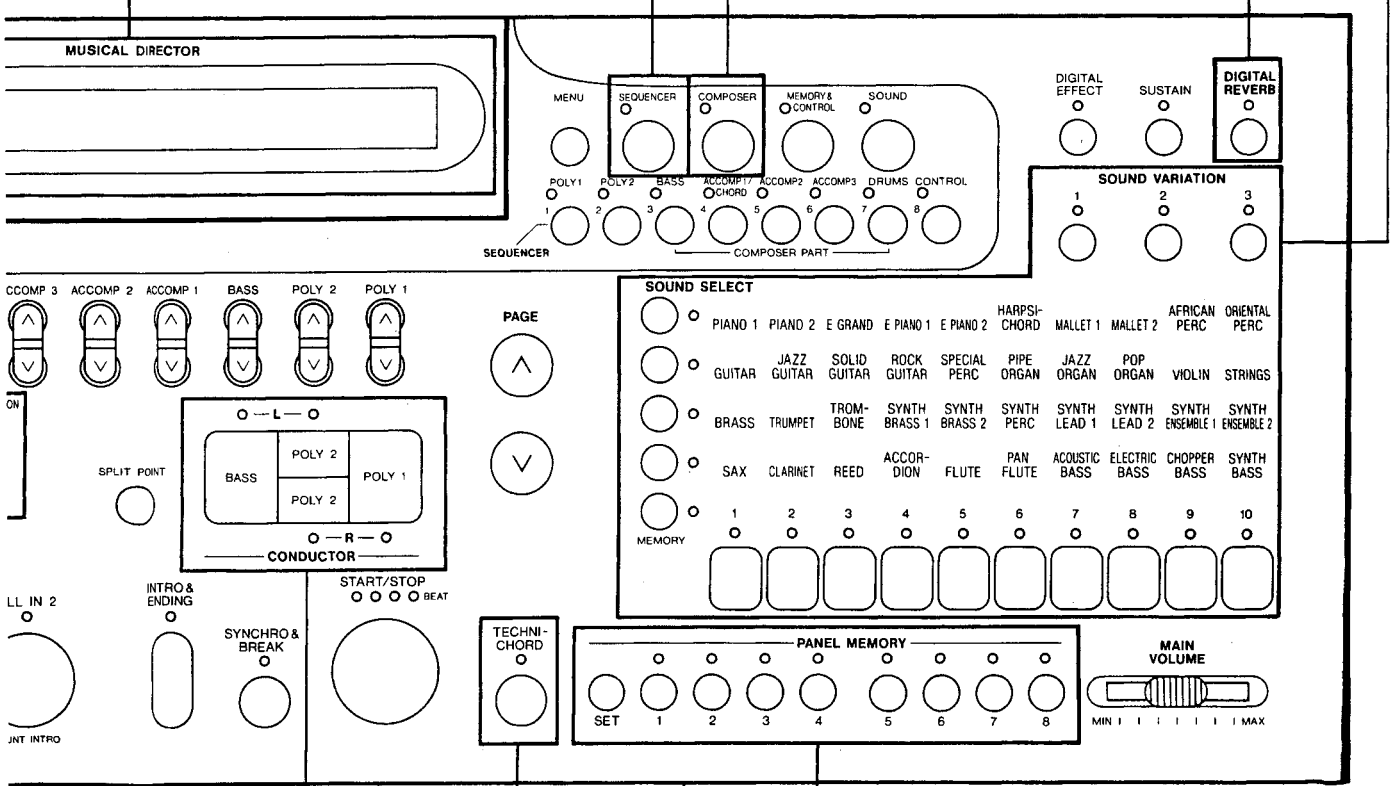
**JSICAL DIRECTOR**
igt Informationen über die Darbietung,
nktionseinstellungen und andere Mitteilungen
. (Siehe Seite 24.)
Für optimale Lesbarkeit können Sie das Display im entsprechenden Winkel einstellen.

**SOUND SELECT**
Sie können aus 40 verschiedenen Klängen auswählen, wobei jeder Klang wiederum drei Variationen aufweist. (Siehe Seiten 10, 27.)

**COMPOSER**
Zum Erzeugen und Abspeichern von Begleitmustern. (Siehe Seite 62.)

**SEQUENCER**
Hiermit können Sie ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seiten 16, 76.)

**DIGITAL REVERB**
Hiermit können Sie dem Klang Ihres Keyboards einen Halleffekt hinzufügen. (Siehe Seiten 11, 31.)




**CONDUCTOR**
Hiermit kann jedem Tastaturbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 28.)

**PANEL MEMORY**
Mit dieser Funktion können Sie bis zu 8 Keyboard-Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder abrufen. (Siehe Seite 44.)

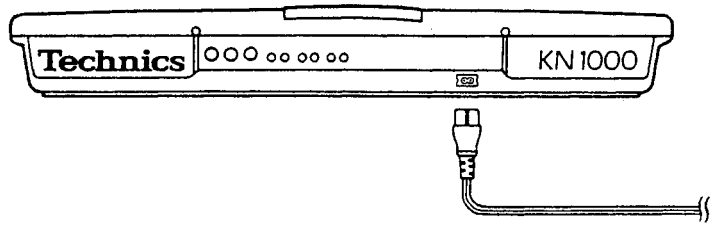
**:YBOARD PERCUSSION**
ielen Sie auf der Tastatur ein komplettes hlagzeug. (Siehe Seiten 18, 37.)

**TECHNI-CHORD**
Der Techni-Chord-Modus erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem er für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt. (Siehe Seite 41.)

# Anschließen des Instruments

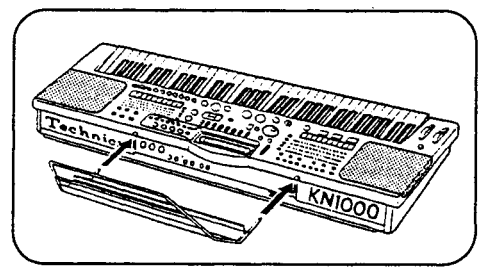
## Vor dem Spielen der ersten Töne



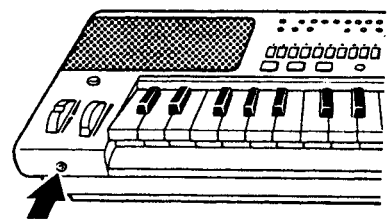



1 Das Netzkabel an eine Wandsteckdose anschließen.

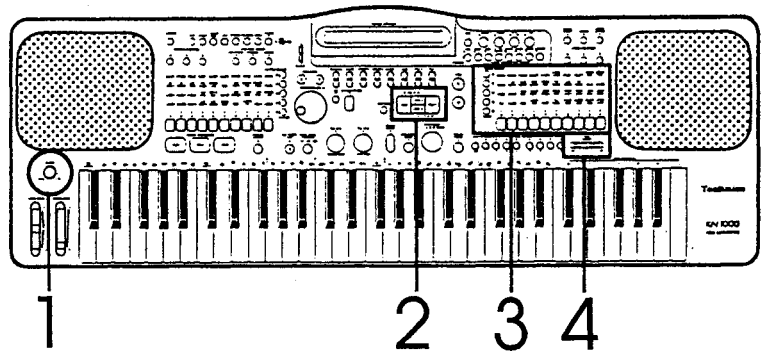
2 Den Musikständer wie abgebildet anbringen.



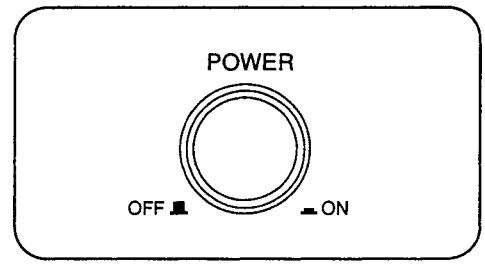

- Am Kopfhöreranschluß können Kopfhörer (Sonderzubehör) eingesteckt werden. Hierdurch wird das Lautsprechersystem automatisch abgeschaltet, und der Klang ist nur über die Kopfhörer zu hören.



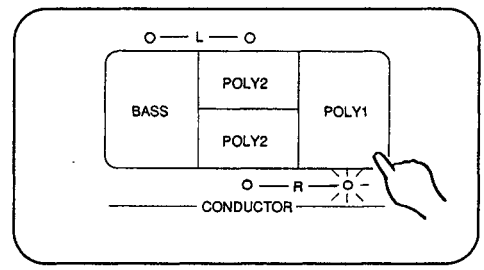
# Spielen




1 Die **POWER**-Taste drücken, um das Gerät einzuschalten.

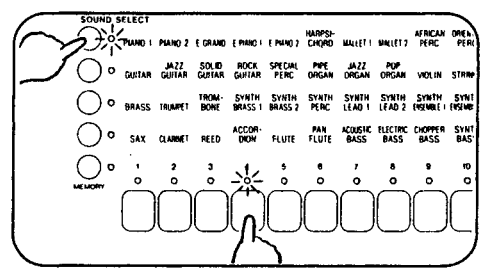



2 Drücken Sie die **POLY 1**-Taste im **CONDUCTOR**-Bereich, um sie einzuschaten.



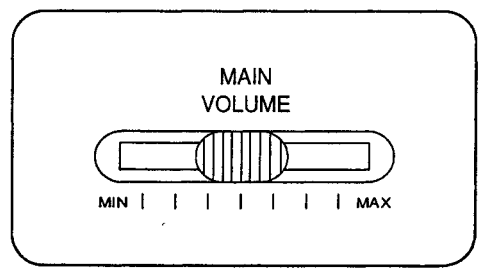

3 Verwenden Sie die vertikale und horizontale Tastenreihe in der **SOUND SELECT**-Matrix, um **E PIANO 1** auszuwählen.

♪ Schlagen Sie eine beliebige Note auf der Tastatur an. Der Klang von **E PIANO 1** ist nun zu hören.



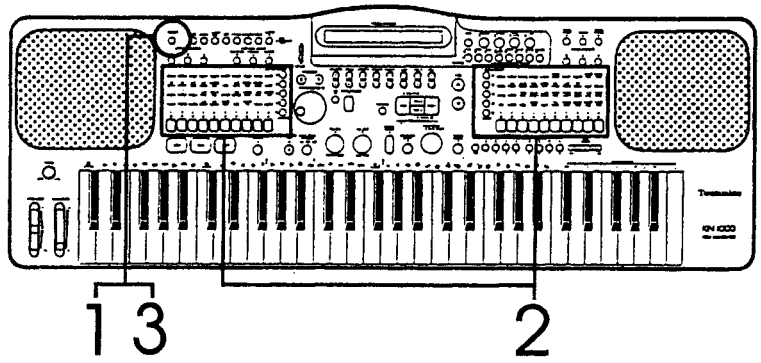

4 Die Lautstärke Ihres Keyboards können Sie mit dem **MAIN VOLUME**-Regler einstellen.

- Das KN1000 verfügt über eine Anschlagsdynamik, so daß Sie mit der Härte des Anschlags die Lautstärke beeinflussen können.

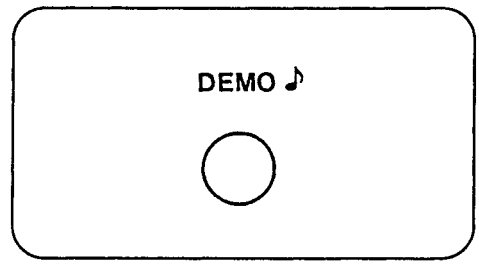


# Anhören der Demo-Melodie

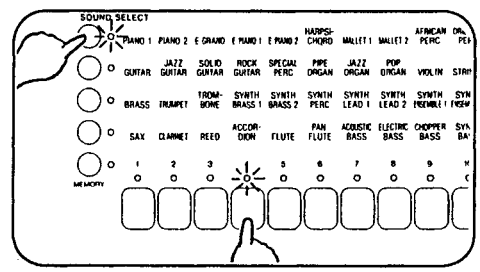
## Anhören einer speziellen Klang- oder Rhythmus-Demonstration



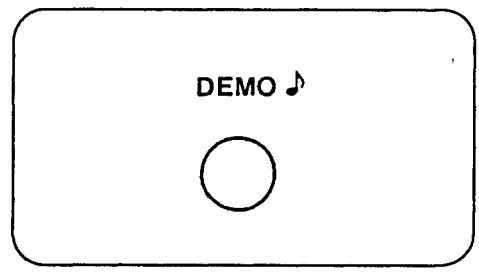

1 Drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste.
- Das Display ändert sich nun zur DEMONSTRATION SONG-Anzeige.



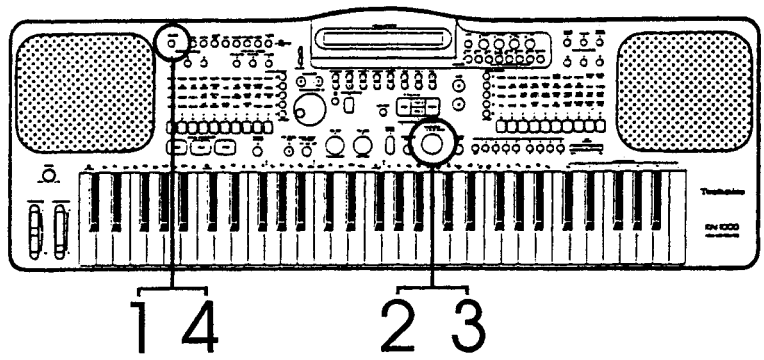

2 Drücken Sie eine der Tasten in der vertikalen und der horizontalen Reihe, deren Anzeigelampe blinken (in der **SOUND SELECT**- oder **RHYTHM SELECT**-Matrix), oder jede andere Taste mit einer blinkenden Anzeige.
♪ Die Demo-Darbietung entsprechend Ihrer Wahl beginnt nun.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang, um andere Klänge, Rhythmen und Klangmuster anzuhören.
- Um den Demo-Melodie vor dem Ende auszuschalten, drücken Sie die Taste mit der blinkenden Anzeige noch einmal.



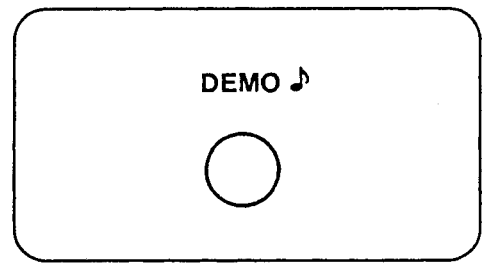

3 Wenn Sie sich alle gewünschten Demo-Melodien angehört haben, drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste noch einmal.



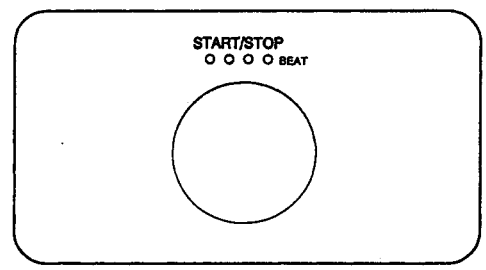
# Anhören der Demo-Melodien in Reihenfolge.



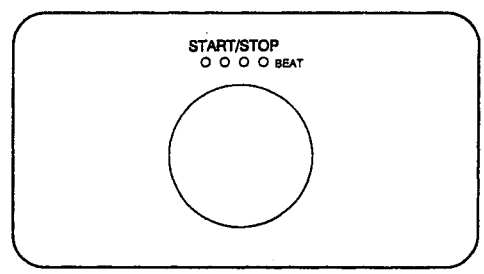

1 Drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste.
- Das Display ändert sich nun zur DEMONSTRATION SONG-Anzeige.



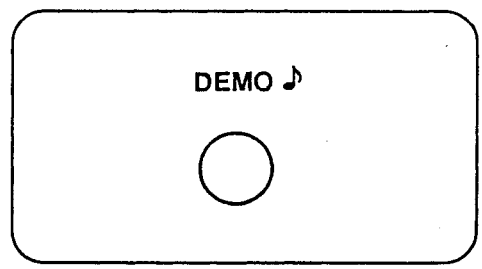

2 Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
♪ Die Demo-Melodien werden nun der Reihe nach abgespielt.
- Wenn Sie die Taste mit der blinkenden Anzeige während der Wiedergabe einer Demo-Melodie drücken, wird die gegenwärtige Melodie unterbrochen und mit der Wiedergabe der nächsten Melodie begonnen.




3 Um die Wiedergabe der Demo-Melodien auszuschalten, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.
- Die Melodien werden in einer Endlos-Schleife wiedergegeben, bis die **START/STOP**-Taste gedrückt wird.

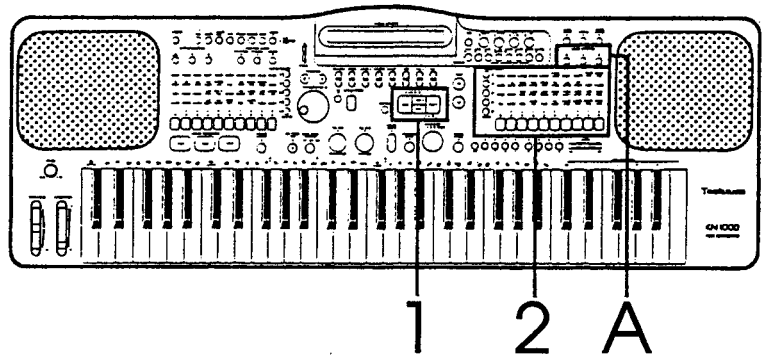



4 Wenn Sie sich alle gewünschten Demo-Melodien angehört haben, drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste noch einmal.

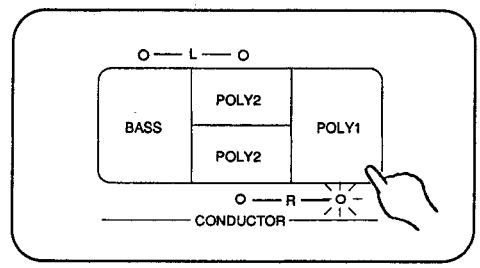



- Alle anderen Bedienungselemente und Tasten sind während des Abspielens der Demo-Melodie ohne Funktion.

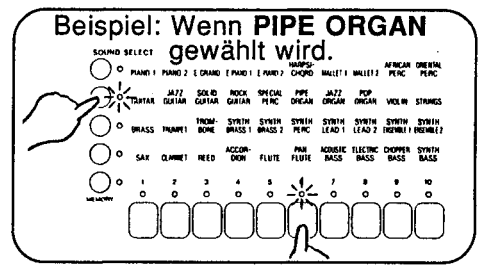
# Klangauswahl




**1** Drücken Sie im **CONDUCTOR**-Bereich die **POLY 1**-Taste.




**2** Wählen Sie mit den Tasten in der senkrechten bzw. waagerechten Reihe einen Klang aus der **SOUND SELECT**-Matrix aus.

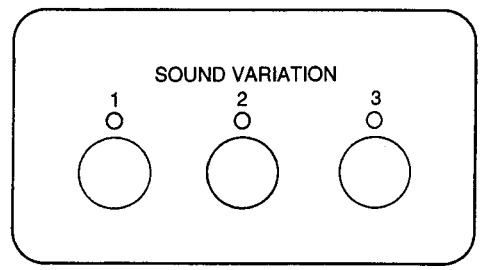



**A** ## Wählen Sie eine Variation

Drücken Sie eine der **SOUND VARIATION**-Tasten (**1**, **2** oder **3**).

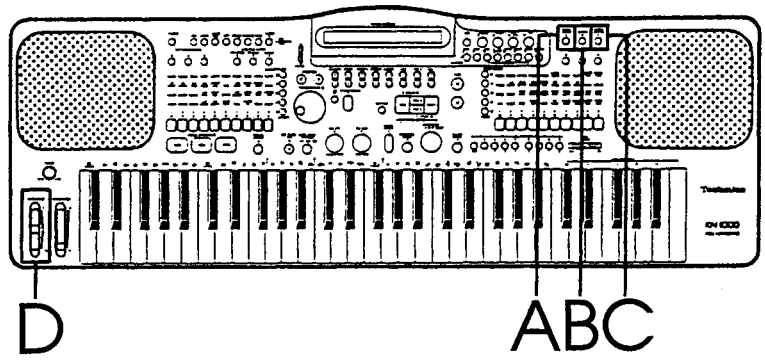
♪ Das Display zeigt nun die Bezeichnungen der Variationen.

- Die gewählte Variation ist durch ein ■-Symbol gekennzeichnet.
- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur Normal-Anzeige zurück.




- Weitere Möglichkeiten bieten sich durch das Mischen von Klängen und durch das Abspielen von unterschiedlichen Klängen auf der rechten und linken Tastatur-Seite an. (Siehe Seiten 29 und 30.)

# Hinzufügen von Effekten

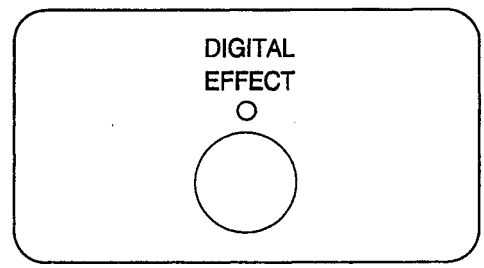





## A DIGITAL EFFECT

Schalten Sie die **DIGITAL EFFECT**-Taste ein.

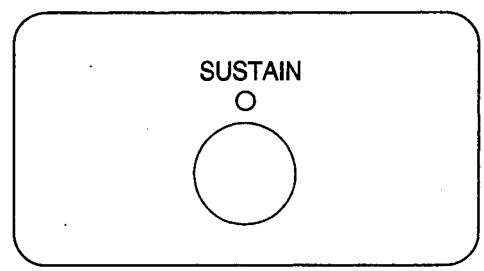
♪ Der Klang wird nun voller und kräftiger.




## B SUSTAIN (Nachklang)

Schalten Sie die **SUSTAIN**-Taste ein.

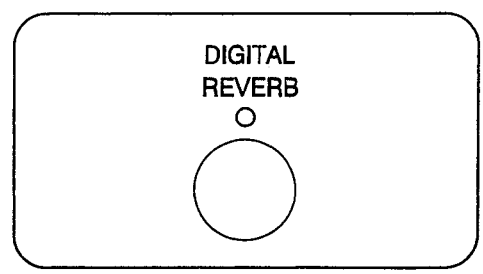
♪ Drücken Sie kurz eine Manualtaste. Die Noten klingen nach, nachdem die Taste losgelassen wurde.




## C DIGITAL REVERB (Digitalhall)

Schalten Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste ein.

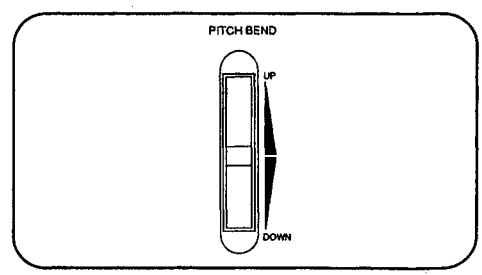
♪ Der Nachhall-Effekt gilt nun für alle Klänge.




## D PITCH BEND

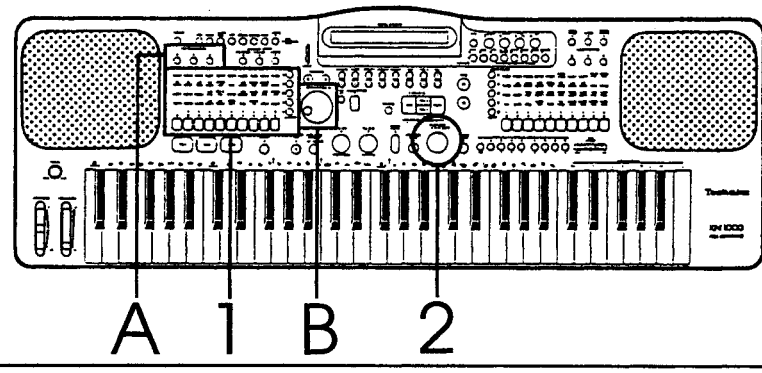
Während Sie eine Manualtaste spielen, kann das **PITCH BEND**-Einstellrad nach oben oder unten bewegt werden.

♪ Die Tonhöhe der gespielten Taste verändert sich nun nach oben bzw. nach unten, ähnlich wie beim Ziehen einer Gitarrensaite.



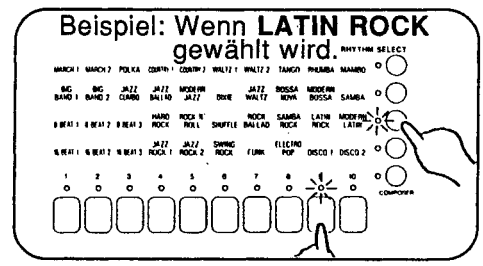

- Die **DIGITAL EFFECT**-Funktion bei einigen Klängen automatisch eingeschaltet.
- Die **DIGITAL EFFECT**-Funktion ist bei einigen Klängen stärker ausgeprägt als bei anderen.

# Spielen von automatischen Rhythmen




## 1

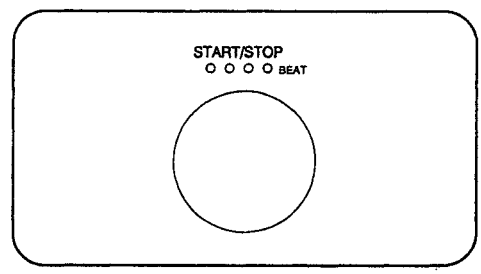
Verwenden Sie die Tasten der vertikalen und horizontalen Reihen in der **RHYTHM SELECT**-Matrix zur Auswahl des gewünschten Rhythmus.




## 2

Starten Sie den Rhythmus, indem Sie die **START/STOP**-Taste drücken.

- Stoppen Sie den Rhythmus, indem Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal drücken.



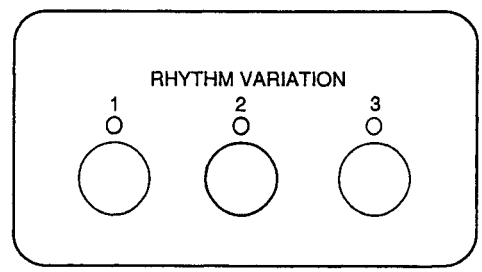

## A

### Wählen Sie eine Variation.

Drücken Sie die eine der **RHYTHM VARIATION**-Tasten (**1**, **2** oder **3**).

♪ Das Display zeigt nun die Bezeichnungen der Variationen.

- Die gewählte Variation ist durch ein ■-Symbol gekennzeichnet.
- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur Normal-Anzeige zurück.

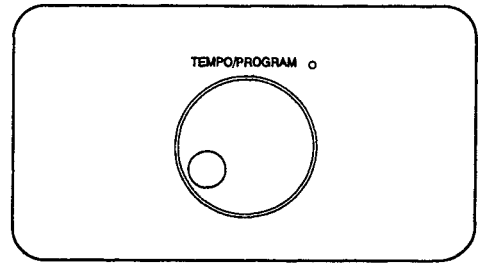


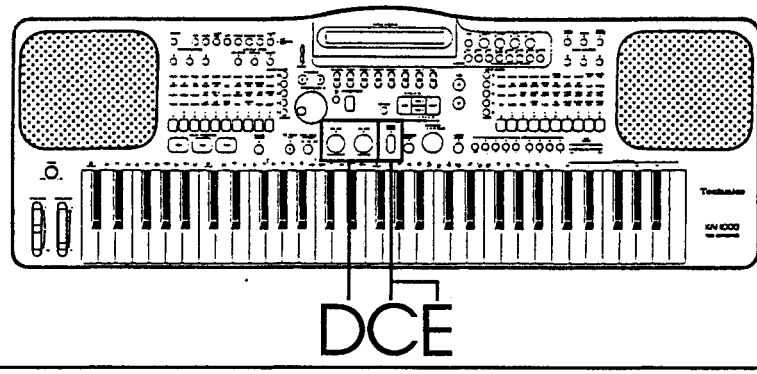

## B

### Stellen Sie das Tempo ein.

Stellen Sie das Tempo mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Regler ein.

- Das gewählte Tempo wird in der linken oberen Ecke des Displays durch "♩=" angezeigt.

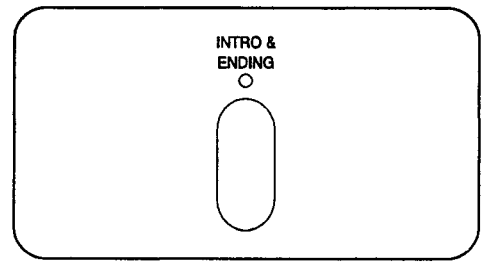





## C Beginnen Sie mit einem INTRO (Einleitung)

Um Ihre Darbietung mit einer Einleitung zu beginnen, drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, bevor mit dem Rhythmus begonnen wird.

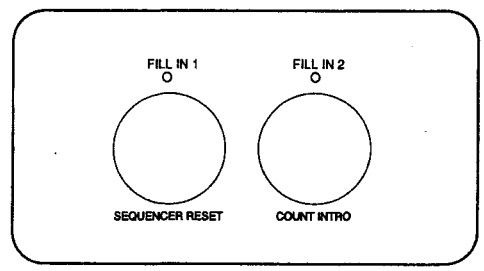
♪ Vor dem Beginn des Rhythmus wird eine Einleitungsfigur wiedergegeben.




## D Fügen Sie eine Fill-in Figur ein.

Während der gegenwärtige voreingestellte Rhythmus läuft, drücken Sie die **FILL IN 1**- oder **FILL IN 2**-Taste.

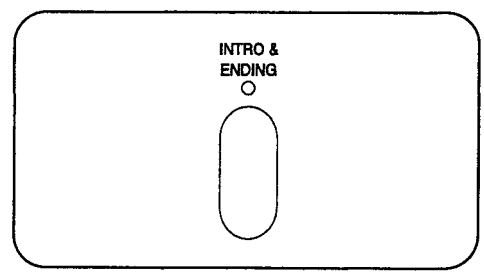
♪ Eine Fill-In-Figur wird eingefügt.




## E Beenden Sie den Rhythmus mit einem ENDING (Endung)

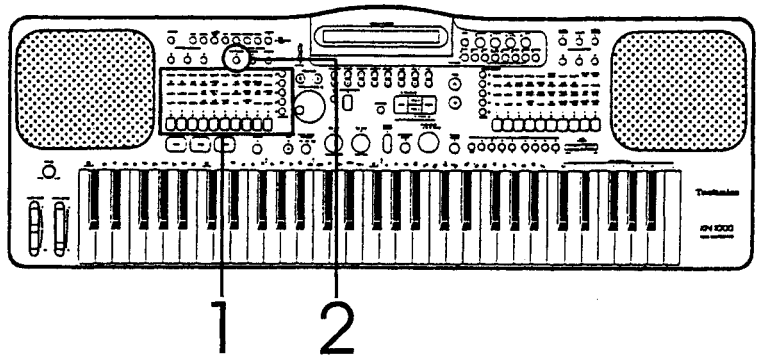
Während der Rhythmus läuft, drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste.

♪ Es wird nun eine Schlußfigur gespielt, und der Rhythmus stoppt anschließend.



# Begleitautomatik

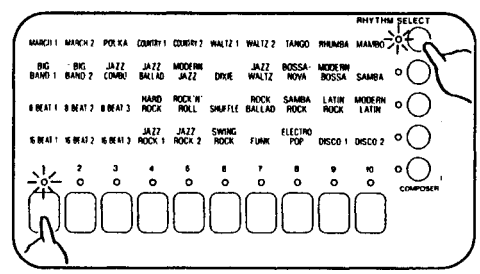
## Verwendung des AUTO PLAY CHORD




Verwenden Sie das **AUTO PLAY CHORD** mit der folgenden Melodie:

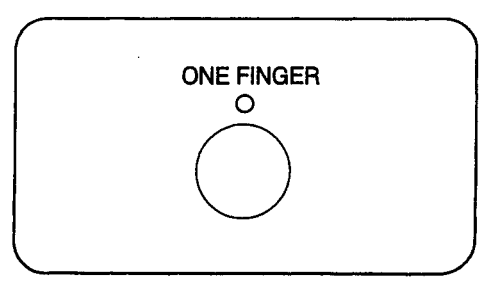
### She Wore A Yellow Ribbon

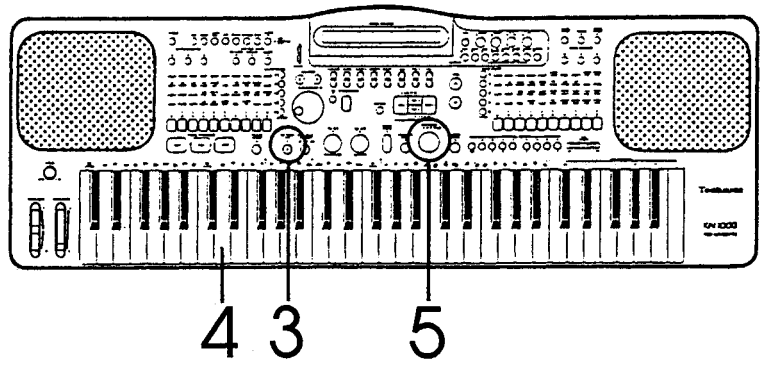
**1** Wählen Sie aus der **RHYTHM SELECT**-Matrix den Rhythmus **MARCH 1.**



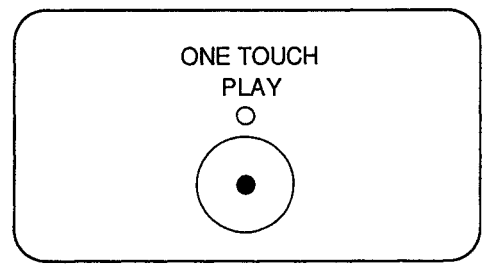

**2** Schalten Sie die **ONE FINGER**-Taste ein.

- Die Tastatur teilt sich nun automatisch in eine linke und rechte Hälfte.



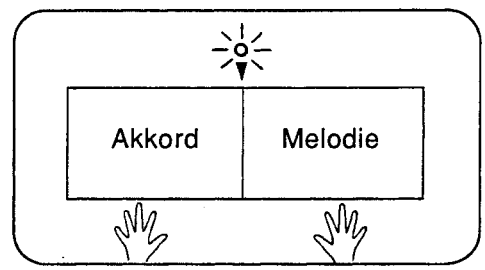



**3** Halten Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste gedrückt, bis sich die Bedienfeld-Einstellungen ändern.



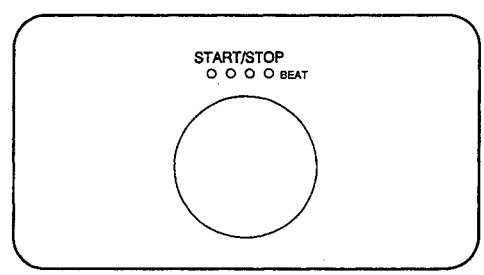

**4** Spielen Sie mit der linken Hand den Akkord, und mit der rechten Hand die Melodie.

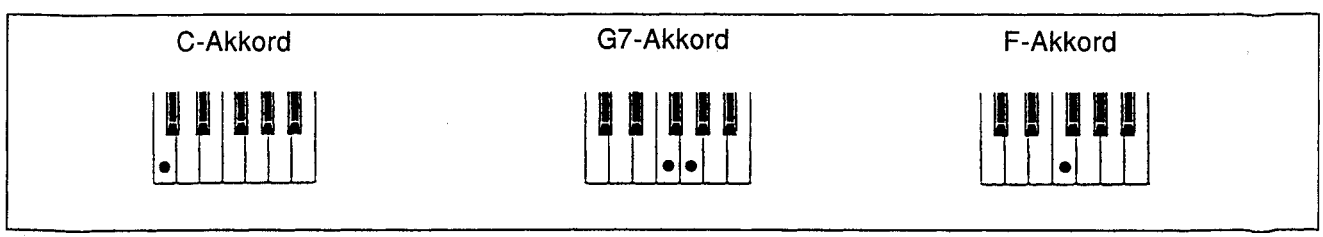
- Wenn Sie eine Taste in der linker Tastatur-Bereich drücken, beginnt die automatische Rhythmusfigur (Synchro-Start).
- Wenn Sie eine C-Taste im linken Tastaturbereich drücken, beginnt eine Begleitfigur in C-Dur.
- Durch Drücken des Grundtons und der weißen Manualtaste unmittelbar links davon wird ein Septimakkord erzeugt.




**5** Am Ende der Darbietung drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

- Die automatische Begleitung stoppt nun.

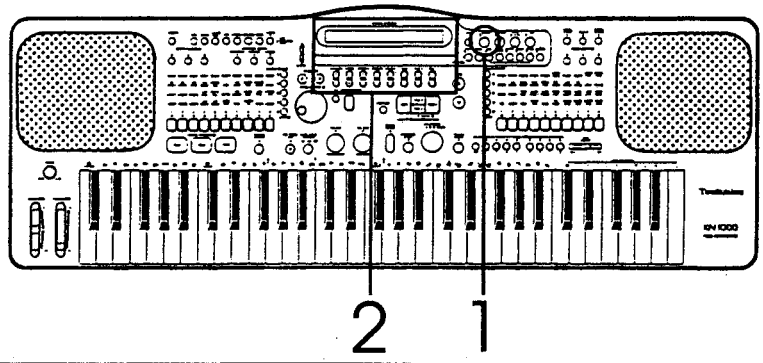



- In diesem Beispiel haben Sie den Akkord gespielt, indem die Manualtasten für die Grundtöne (**ONE FINGER**-Akkord) gedrückt wurden. Ein Akkord kann natürlich auch durch Anschlagen aller darin enthaltenen Noten gespielt werden. (Siehe Seite 39.)
- Sie können auch Ihre eigenen Begleitfiguren mit dem **COMPOSER** schaffen. (Siehe Seite 62.)

# Aufnehmen Ihrer Darbietung

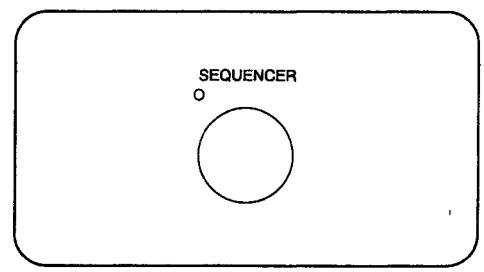
Sie können Ihre Darbietung mit dem **SEQUENCER** aufnehmen.



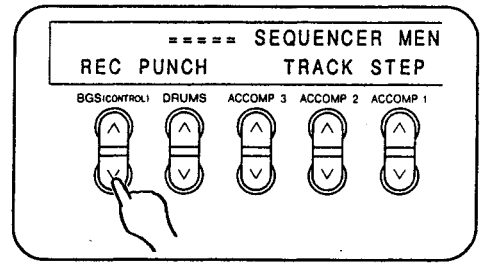

## Sonatina

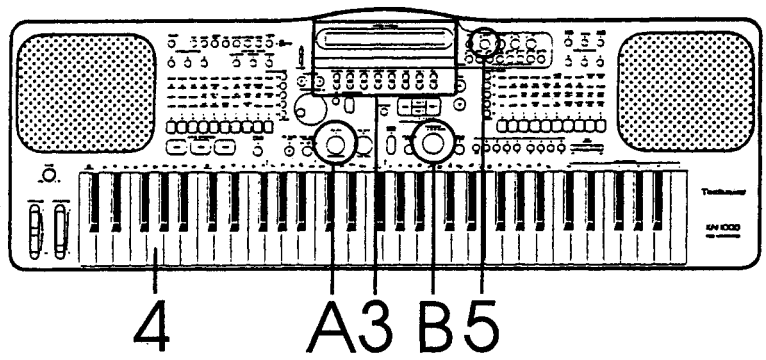
Klang: **PIANO 1** (**POLY 1**-Bereich)

**1** Schalten Sie die **SEQUENCER**-Taste ein.
- Das Display ändert sich nun zur SEQUENCER MENU-Anzeige.

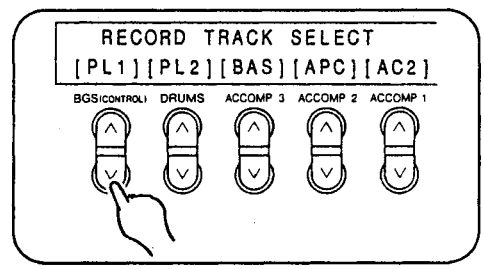



**2** Drücken Sie eine der **BGS**-Balancetasten (unmittelbar unter "REC" im Display).
- Das Display ändert sich nun zur RECORD TRACK SELECT-Anzeige.



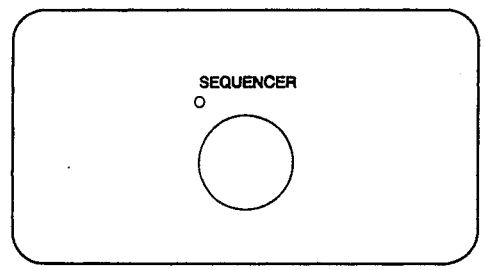



3 Drücken Sie eine der **BGS**-Balancetasten (unmittelbar unter [PL1] im Display).
- Das Display ändert sich nun zur REAL REC-Anzeige.



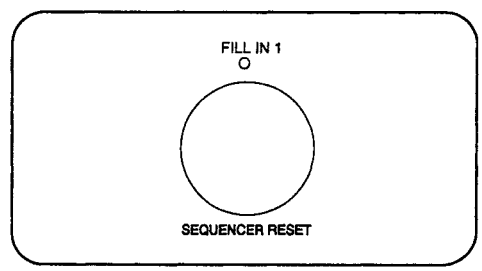

4 Spielen Sie die Melodie auf der Tastatur.

5 Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste noch einmal, um sie auszuschalten.
- Vergewissern Sie sich, daß die Anzeige für die **POLY 1**-Taste (auf der rechten Seite des Displays) aufleuchtet.

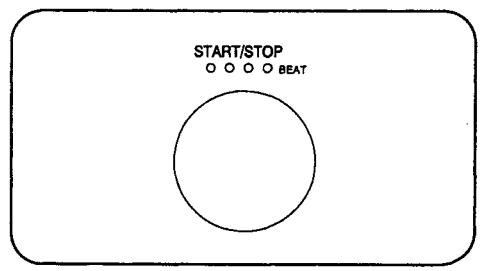



## Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung

A Drücken Sie die **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**)-Taste.



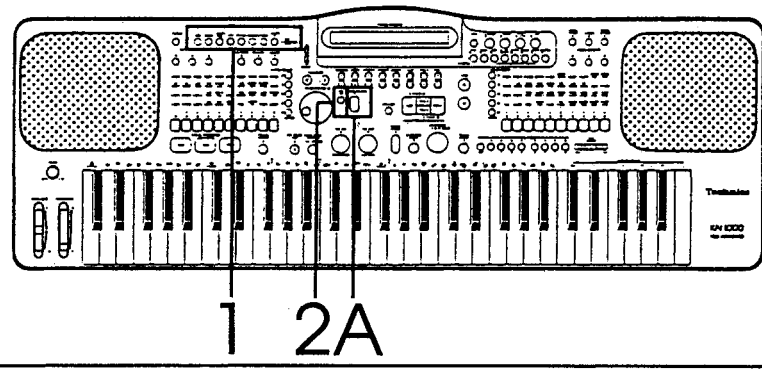

B Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
♪ Ihre Darbietung wird nun entsprechend der Aufnahme wiedergegeben.




- Es ist ebenfalls möglich, mehrere Teile einzeln aufzunehmen und dann für eine Ensemble-Wiedergabe zu kombinieren. (Siehe Seite 81.)

# Weitere Vorzüge



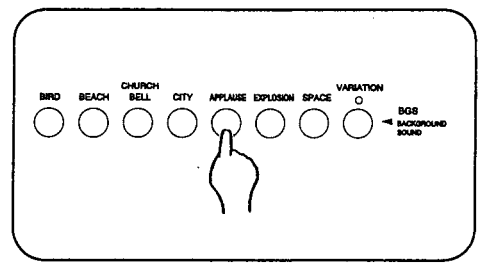



## Fügen Sie Ihrer Darbietung Hintergrund-Effekte hinzu.

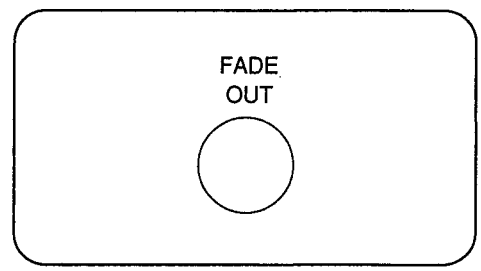
1 Drücken Sie eine der **BACKGROUND SOUND**-Tasten (**BGS**).

♪ Der gewählte Hintergrund-Effekt beginnt sofort.

- Wenn Sie nun die **VARIATION**-Taste drücken, dann erklingt eine Variation des gewählten Background Sounds.



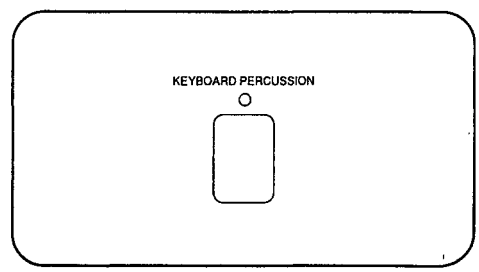

2 Um den Hintergrund-Effekt langsam abklingen zu lassen, drücken Sie die **FADE OUT**-Taste einmal. Zum sofortigen Verstummen des Hintergrund-Effekts drücken Sie die Taste zweimal.

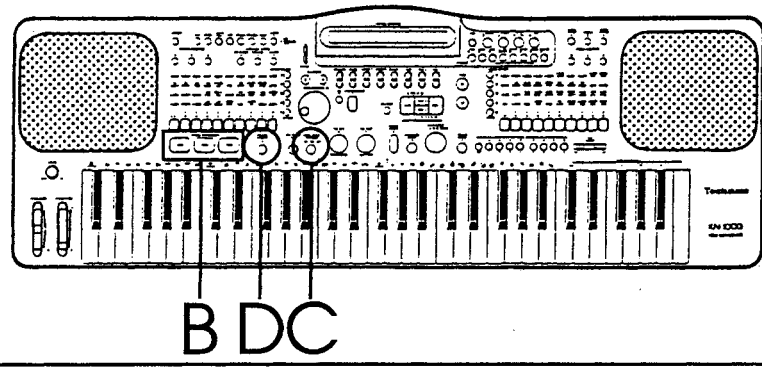



## Spielen Sie Perkussions-Instrumente auf der Tastatur.

A Schalten Sie die **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste ein.

♪ Spielen Sie auf der Tastatur. Die Klänge der Perkussions-Instrumente entsprechen den Abbildungen über den Manualtasten.





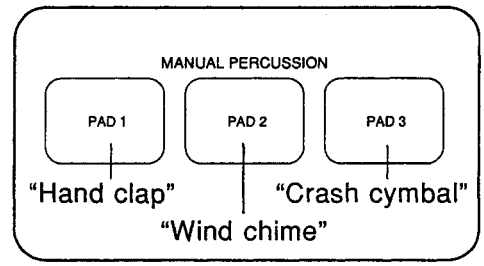

## Spielen Sie Perkussions-Instrumente mit den PAD-Tasten

**B**

Drücken Sie die **PAD**-Tasten im **MANUAL PERCUSSION**-Bereich.

♪ Der Klang eines Perkussions-Instruments wird von jeder **PAD**-Taste reproduziert.

- Sie können **PAD**-Tasten während Ihrer Darbietung spielen.
- Sie können ebenfalls jeder **PAD**-Taste einen gewünschten Perkussionsklang zuordnen. (Siehe Seite 38.)

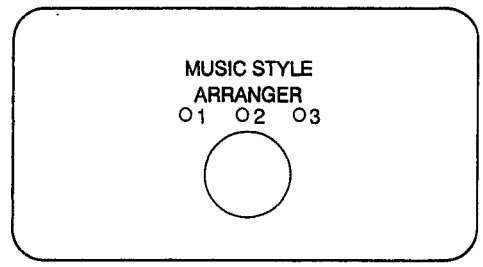



## Verändern Sie die AUTO PLAY CHORD-Figuren.

**C**

Drücken Sie die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste, um **1**, **2** oder **3** zu wählen.

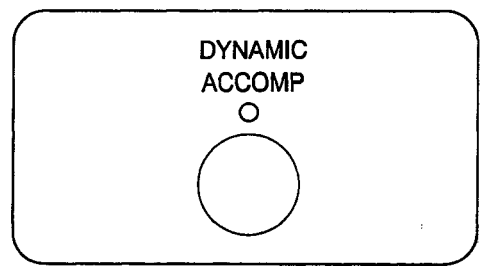
- Typ **1** ist ein einfaches Begleitmuster, Typ **2** ein Standard-Begleitmuster, während Typ **3** etwas komplexere Begleitfiguren enthält.




**D**

Schalten Sie die **DYNAMIC ACCOMP**-Taste ein.

- Die Figur hängt vom gespielten Akkord, der Tasten-Anschlagstärke und anderen Faktoren ab.



# Praktische Anwendung

SX-KN1000

# Inhalt


Hinweise zum Display 24

## Klänge und Effekte

Wahl der Klänge 27

Wahl eines Klangs für jeden Bereich 28

Mischen von zwei Klängen 29

Die geteilte Tastatur 30

Effekte 31

Transponierung (TRANSPOSE) 32

Hintergrund-Effekt (BGS) 33

## Spielen mit Rhythmus

Rhythmuswahl 34

Den Rhythmus variieren 36

Begleit-Automatik (AUTO PLAY CHORD) 38

Techni-chord 41

One touch play 42

Music Style Select 42

Music Style Arranger 43

PANEL MEMORY 44

## Einstellung der Klänge

Übersicht über die Einstellungen der SOUND-Betriebsart 45

Einstellung der Klänge und Effekte für jeden Bereich 46

Wahel des Percussion-Sets 48

REVERB-Einstellungen 48

Techni-chord-Einstellungen 50

# Schaffung von Klägen


Übersicht über die Klang-Editierfunktion 51

Die Zusammensetzung von Klängen 52

Editieren eines Klangs 52

Editieren der Klang-Parameter 53

Editieren der Effekte für Ihren neuen Klang 58


# Composer


Übersicht über den COMPOSER 62

Vorbereitungen zum Schaffen einer neuen Rhythmusfigur 63

Erstellen und Speichern einer Rhythmusfigur 65

Aufnehmen der Darbietung in der Schrittmethode 68

Kopieren einer Rhythmusfigur 71

Erstellen Sie Fill-In, Intro und Ending 72

Beispiel für die Erstellung eines COMPOSER-Musters 73


# Sequencer


Überblick über den SEQUENCER 76

Bereiche und Spuren 78

Aufnahmen in Echtzeit 80

Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung 82

Korrigieren der aufgenommenen Darbietung 83

Schrittaufnahme 86

Zuordnen von Bereichen zu Spuren 96

Editieren der aufgenommenen Darbietung 97

Editieren von Takten 101

Fehlermeldungen 105

Beispiel eines Speichervorgangs für den SEQUENCER 107

## Steuerung


Übersicht über die Steuerfunktionen 110

Einstellung der Steuerfunktionen 111


## Externer Speicher


Übersicht über den Digital Disk Recorder (Sonderzubehör*) 115

Installation des Digital Disk Recorder in Ihr Keyboard 116

Hauptteile des Digital Disk Recorder 117

Formatieren der Diskette 118

Sichern einer Darbietung 119

Laden einer gesicherten Darbietung 120

Vorsichtshinweise für die Handhabung der Disketten 121


## MIDI


Was ist MIDI? 122

Übersicht über die MIDI-Funktionen 123

Stellen Sie die Funktionen ein, die für jeden Bereich unterschiedlich eingestellt werden können 124

Einstellen der Funktionen, die für alle MIDI-Bereiche gleich sind 128

Implementation Chart 133

## Sonderzubehör und Anschlüsse 135

## Überprüfung von Störungen 136

## Register 138

## Technische Daten 141

# PRAKTISCHE ANWENDUNG

Ihr Technics Keyboard SX-KN1000 ist ein integriertes Elektronik-Musikinstrument, das alle Funktionen in sich vereinigt, die zur Schaffung von Klängen und der Zusammenstellung von Musikstücken erforderlich sind. Folgen Sie den Anweisungen in Ihrer Bedienungsanleitung, um die nachstehend erläuterten Vorzüge optimal auszunutzen und eine sichere Beherrschung des Instruments zu gewährleisten.

## Klänge und Effekte

Sie können aus 120 verschiedenen Klängen auswählen, um jede Art von Musik und abwechslungsreiche Darbietungen zusammenzustellen. Diese Möglichkeiten werden durch das Hinzufügen von realistischen Hintergrund-Effekten weiter vervielfältigt.

## Rhythmus-Automatik

Aus allen Teilen der Welt stehen sowohl konventionelle als auch die modernsten Rhythmen zur Verfügung—wählen Sie eine Rhythmusfigur, die mit der Einleitungs—und Fill in-Funktion eine professionelle Darbietung ermöglicht.

## Automatik-Begleitung

**AUTO PLAY CHORD** ermöglicht eine realistische automatische Begleitung, indem die Akkorde mit der linken Hand spezifiziert werden. Wenn Sie die automatische Einstellfunktion verwenden, können Sie selbst komplizierte Bedienfeld-Einstellungen schnell und problemlos eingeben, und danach mit jeder beliebigen Musikart sofort zu spielen anfangen.

## Einstellen des Klangs

Die Einstellungen für jeden Klang können beliebig modifiziert werden, um für jede Darbietung die gewünschte Klangfarbe zu erhalten.

## Schaffung von eigenen Klängen

Die voreingestellen Klänge können verändert werden, um spezielle Klangfarben mit einer eigenen Note zu schaffen. Geben Sie Ihre Kreationen in den **SOUND SELECT**-Speicher ein; danach können sie wie voreingegebene Klänge verwendet werden.

## Schaffung von eigenen Rhythmusfiguren

Mit Hilfe des **COMPOSER** können Sie eigene Rhythmusfiguren und automatische Begleitmuster schaffen. Geben Sie Ihre Kreationen in den **COMPOSER**-Speicher ein; danach können sie wie voreingegebene Rhythmusfiguren verwendet werden.

## Speichern der Darbietung

Registrieren Sie Ihre gesamte Darbietung im **SEQUENCER**-Speicher; danach kann sie beliebig oft und jederzeit wiedergegeben werden. Die Darbietung kann in einem Stück oder in getrennten Teilen aufgenommen werden, um dann die einzelnen Teile für eine Ensemble-Wiedergabe zu kombinieren.

## Steuerung

Verschiedene Funktionen lassen sich voreinstellen, was eine umfassende Steuerung erlaubt und eine breite Palette von Ausdrucksmöglichkeiten bietet.

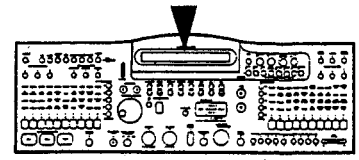
## Speichern der Darbietung

Wenn Sie den Digital Disc Recorder verwenden, lassen sich bis zu 20 Darbietungen auf einer Diskette speichern. Sie können damit alle Ihre Darbietungen in einer Diskettensammlung vereinigen.

## MIDI

Ihr Keyboard ist mit MIDI-Anschlüssen und Steuerelementen ausgerüstet, das eine Verwendung mit anderen MIDI-Instrumenten und -Komponenten ermöglicht.

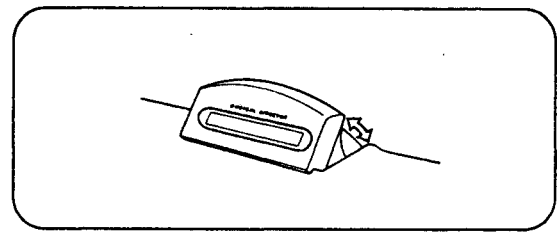
# Hinweise zum Display



Der **MUSICAL DIRECTOR** zeigt den Status des Instruments, und dient ebenfalls zur Einstellung von verschiedenen Funktionen am Gerät.

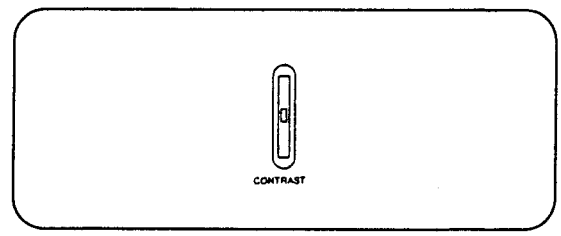
## Display-Winkel

Ändern Sie den Winkel des Displays, um eine optimale Lesbarkeit zu erhalten.



## Kontrast

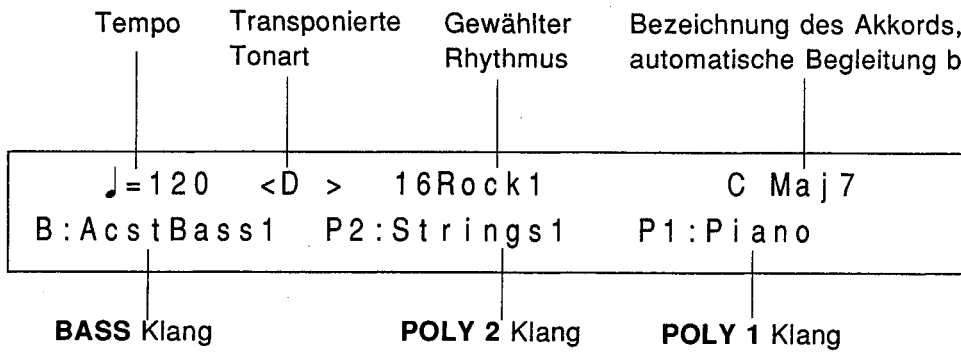
Die Helligkeit des Displays wird mit dem **CONTRAST**-Schieberegler eingestellt, der sich an der linken Seite des Displays befindet.






## Standard-Display

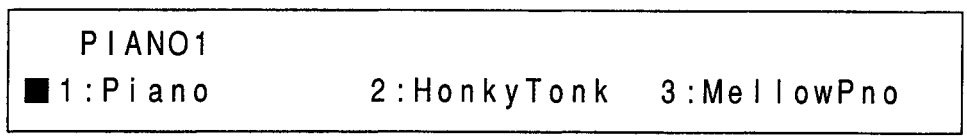
Das Standard-Display (d.h. das Display, das zu sehen ist, wenn Funktionseinstell- und Aufnahme-Modus nicht aktiviert sind) wird im nachfolgenden gezeigt.



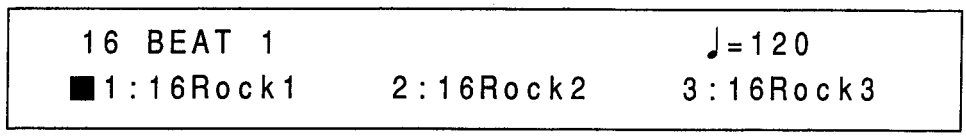

## Variations-Display

Wenn eine **SOUND VARIATION**- oder **RHYTHM VARIATION**-Taste gedrückt wird, werden die Wählmöglichkeiten des gewählten Klangs oder des Rhythmus im Display angezeigt. (Siehe Seiten 27 und 34.)

Klang

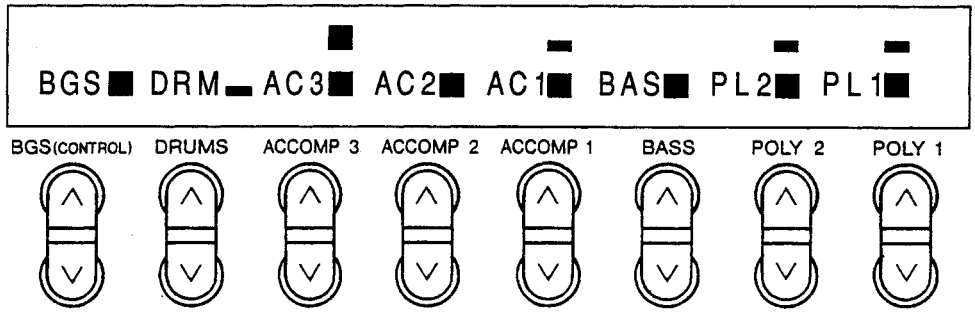



Rhythmus



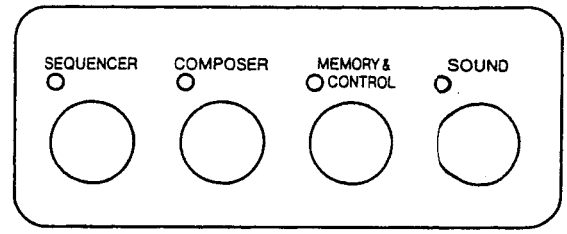
# Balance-Display

Wenn Sie eine der 8 Tasten unmittelbar unter dem **MUSICAL DIRECTOR** drücken, wird die Lautstärke jedes Bereichs im Display angezeigt. (Siehe Seite 29.)




# Funktionseinstell-Display

Wenn Sie eine der hier gezeigten Tasten drücken, werden am Display die Funktionen angezeigt, die für den entsprechenden Bereich eingegeben werden können.






**MENU**

Wenn Sie eine der oben gezeigten Tasten drücken, erscheint das entsprechende "Menü-Display". Danach kann von diesem Menü die einzugebende Position ausgewählt werden. Durch Drücken der **MENU**-Taste können Sie nach der getroffenen Wahl wieder zum Standard-Display zurückkehren.

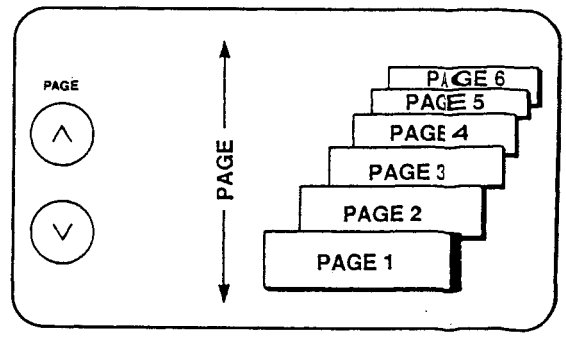
Beispiel: Menü-Display für die **SOUND**-Taste

```
      ===== SOUND MENU =====
SETTING    REV  TCHD    BSC.EDT  EFF.EDT
```

**PAGE**

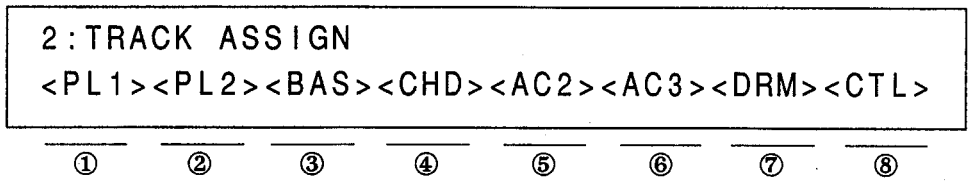
Das vollständige Display für die gewählte Menü-Funktion kann aus mehreren numerierten Bildschirmen oder "Seiten" bestehen, die alle einstellbaren Positionen für diese spezifische Funktion enthalten. Die **PAGE**-Tasten können zum Vor- bzw. Zurückgehen auf die benachbarte Seite benutzt werden.

- Eine Liste aller Seiten für jedes Menü finden Sie im separaten "Sound and Rhythm Guide", der Ihrer Bedienungsanleitung beiliegt.



**Funktionseinstell-Tasten**

Die 8 Balance-Tasten direkt unterhalb des Displays werden in Verbindung mit dem Display zur Einstellung der verschiedenen Funktionen benutzt. Wenn eine Taste mit einer nachfolgenden Nummer von ① bis ⑧ beim Einstellen einer Funktion erwähnt wird, handelt es sich diese Tasten. Sie sind von links nach rechts numeriert, wie in der Abbildung gezeigt.




**Anweisungs-Beispiele, die in dieser Anleitung verwendet werden.**

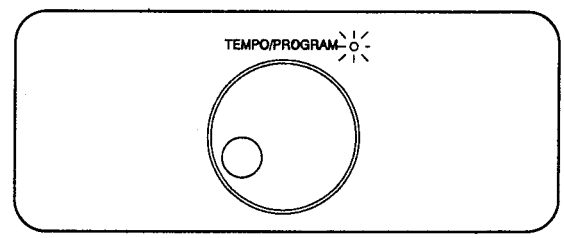
Beispiel 1: "Drücken Sie die eine der Tasten ①".

Dies bedeutet, daß Sie eine der Balance-Tasten (obere oder untere) in der Position ① drücken müssen (**BGS**).

Beispiel 2: "Geben Sie den Wert mit den Tasten ⑥ ein".

Dies bedeutet, daß Sie mit der oberen und unteren Balance-Tasten in der Position ⑥ (**BASS**) den im Display angezeigten Wert verändern müssen.

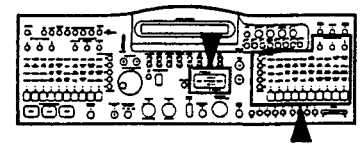
- Jedes Drücken einer oberen Taste erhöht die Zahl, während ein Drücken der unteren Taste den Wert reduziert.
- Wenn die grüne Anzeigeleuchte von **TEMPO/PROGRAM** bei gedrückter Balance-Taste aufleuchtet, kann ebenfalls der **TEMPO/PROGRAM**-Regler zum Verändern der im Display gezeigten Zahl verwendet werden.



KAPITEL I

# Klänge und Effekte

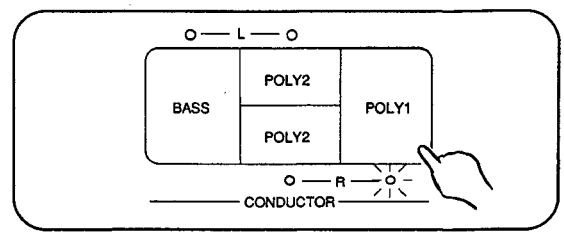
## Wahl der Klänge



Sie können eine Melodie spielen, indem Sie die gewünschten Klänge aus den im Keyboard gespeicherten Klängen auswählen. Für jede Wahl stehen wiederum drei Variationen zur Verfügung.

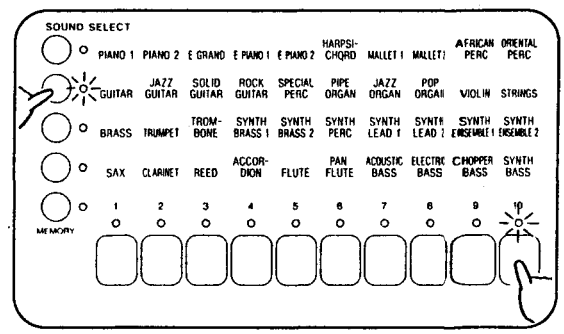
### Wahl des Klangs

1. In der Reihe der **CONDUCTOR**-Tasten drücken Sie die **POLY 1**-Taste, um sie einzuschalten.
- Die **POLY 1**-Anzeige leuchtet nun auf.

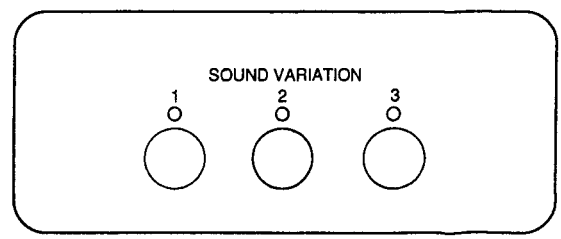



2. Drücken Sie in der **SOUND SELECT**-Matrix je eine Taste in der waagerechten und senkrechten Reihe, um einen Klang auszuwählen.

Beispiel: Um **STRINGS** auszuwählen
- Die Anzeigen für die gedrückten Tasten leuchten nun auf.
- Die unterste waagerechte Reihe ist für die Klänge reserviert, die Sie selbst mit Hilfe der **SOUND**-Funktion schaffen und abspeichern können. (Siehe Seite 51.)




3. Drücken Sie die eine der **SOUND VARIATION**-Tasten (**1**, **2** oder **3**), um die gewünschte Klang-Variation zu wählen.
- Wenn Sie eine der **SOUND VARIATION**-Tasten drücken, ändert sich das Display, und zeigt nun die Bezeichnungen der verfügbaren Variationen. Die gewählte Variation ist auf der linken Seite durch ein ■-Symbol gekennzeichnet.




Beispiel: Variationen für **STRINGS**

```
   STRINGS
■1 :Strings1     2:Strings2     3:Pizzicato
```

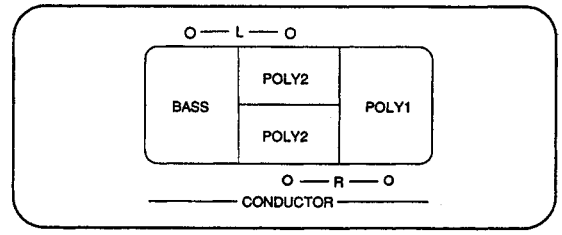
- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur Normal-Anzeige zurück.
- ♪ Spielen Sie nun auf der Tastatur, um sich den gewählten Klang anzuhören.
- Die Noten von maximal 8 gleichzeitig gedrückten Tasten können erklingen, und es ist möglich, bis zu 32 Noten zur selben Zeit zu spielen.
- Eine Liste aller Klang-Variationen finden Sie im separaten "Sound and Rhythm Guide", der Ihrer Bedienungsanleitung beiliegt.
- Die gewählte Variation wird für jeden Klang unabhängig gespeichert. Wenn Sie diesen Klang später noch einmal wählen, steht die gleiche Variation wieder zur Verfügung.

# Wahl eines Klangs für jeden Bereich

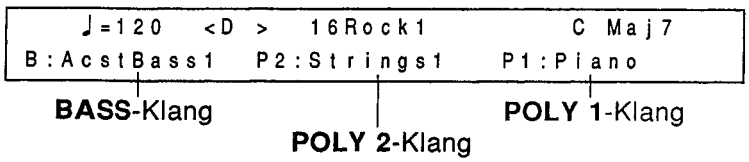
Wenn Sie mit dem **CONDUCTOR** verschiedene Klänge für die **POLY 1**-, **POLY 2**- und **BASS**-Klanggruppen wählen, können durch einfaches Drücken der **CONDUCTOR**-Tasten diese Klänge sofort wieder aufgerufen werden. Es können aber auch unterschiedliche Klänge jedem Tastatur-Bereich zugeordnet werden.

## Wahl der Klanggruppen

1. Drücken Sie eine der Klanggruppen-Tasten im **CONDUCTOR** (**POLY 1**-, **POLY 2**- oder **BASS**).
- Zur Wahl eines Klangs für **POLY 2** drücken Sie die **POLY 2 R**-Taste, um sie einzuschalten. Der gleiche Klang wird automatisch **POLY 2 L** zugeordnet.

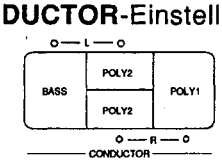
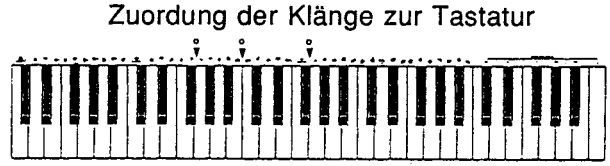
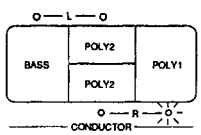
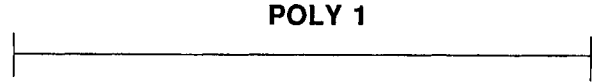
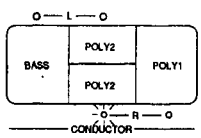
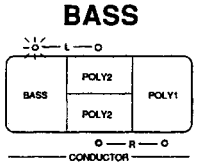
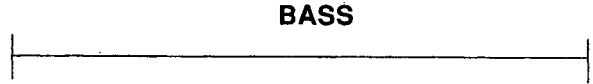
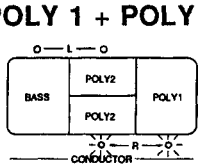
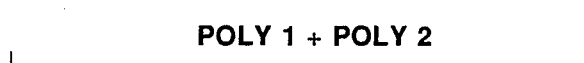



2. Wählen Sie einen Klang und seine Variation.
- Wiederholen Sie die obigen beiden Schritte für jede Klanggruppe.
- Es kann jeweils nur eine **BASS**-Note erklingen.
- Der für jeden Bereich gewählte Klang wird im Display angezeigt.




## Zuordnen einer Klanggruppe zur Tastatur

Es gibt mehrere Möglichkeiten, der Tastatur Klänge zuzuordnen.

| **CONDUCTOR**-Einstellungen | Zuordung der Klänge zur Tastatur |
|---|---|
|  |  |
| **POLY 1**  | **POLY 1**  |
| **POLY 2 R**  | **POLY 2** |
| **BASS**  | **BASS**  |
| **POLY 1 + POLY 2**  | **POLY 1 + POLY 2**  |

(Siehe Seite 29.)

# Mischen von zwei Klängen

Sie können zwei total verschiedene Klänge zur gleichen Zeit spielen, und somit einen zusammengesetzten Klang mit einer Tiefe erhalten, der bei Einzeltönen nicht möglich ist.

## Klangmischung

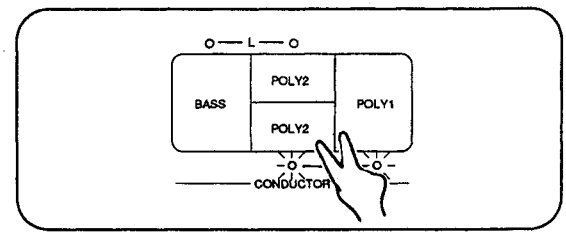
Die in **POLY 1** und **POLY 2** gespeicherten Klänge können gemischt werden.

1. Geben Sie in **POLY 1** und **POLY 2** zwei verschiedene Klänge ein. (Siehe Seite 28.)

2. Drücken Sie die **POLY 1** und **POLY 2 R**-Tasten im **CONDUCTOR** gleichzeitig.

♪ Drücken Sie eine beliebige Manualtaste, um den gemischten Klang abzuhören.

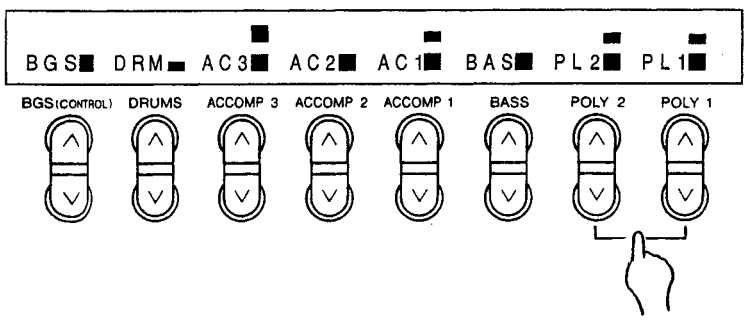
- Nachdem die Klänge gemischt wurden, ist die Anzahl der Noten, die gleichzeitig gespielt werden können, auf 16 reduziert.




## Balance

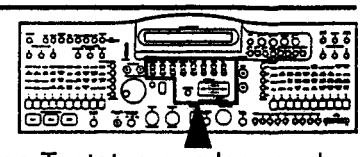
Die Lautstärken-Balance für jede Klanggruppe kann mit den entsprechenden Balance-Tasten unterhalb des Displays problemlos eingestellt werden.

- Wenn Sie eine Balance-Taste drücken, ändert sich das Display und zeigt die Lautstärke an, die für jede Klanggruppe eingestellt wurde.




- Die Lautstärken-Balance für jede Klanggruppe wird in der Form eines Balkendiagramms angezeigt. Wählen Sie die Einstellung aus 14 verschiedenen Lautstärkepegeln aus.
- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur Normal-Anzeige zurück.

# Die geteilte Tastatur



Dieses Keyboard ermöglicht nicht nur das Spielen einer Klangfarbe auf der ganzen Tastatur, sondern auch ein getrenntes Zuordnen von Klanggruppen zum linken bzw. rechten Bereich—die Tastatur kann "geteilt" werden. Sie können zum Beispiel mit der linken Hand die Bassklänge spielen, während die rechte Hand in einer anderen Klangfarbe die Melodie übernimmt.

## Tastaturzuordnung der einzelnen Klanggruppen

Die Klanggruppen können einer geteilten Tastatur auf die folgenden vier Arten zugeordnet werden.

| **CONDUCTOR**-Einstellungen | Zuordung der Klänge zur Tastatur |
|---|---|
| **POLY 1 + POLY 2 L** | L **POLY 2** R **POLY 1** — Teilungspunkt |
| **POLY 1 + BASS** | L **BASS** R **POLY 1** — Teilungspunkt |
| **POLY 2 R + BASS** | L **BASS** R **POLY 2** — Teilungspunkt |
| **POLY 1 + POLY 2 R + BASS** | L **BASS** R **POLY 1 + POLY 2** — Teilungspunkt |



1. Stellen Sie die gewünschten Klänge mit ihren Variationen für die Klanggruppen ein, die der Tastatur zugeordnet werden sollen (**POLY 1**, **POLY 2** und **BASS**).
2. Benutzen Sie die **CONDUCTOR**-Tasten, um die Klanggruppen der Tastatur zuzuordnen (Siehe obenstehende Tabelle).

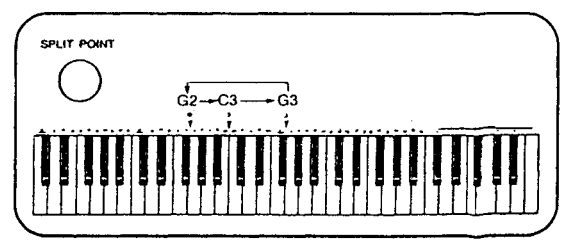
- Die Tastatur teilt sich nun automatisch in eine rechte und linke Hälfte. Der Teilungspunkt wird durch die aufleuchtende Anzeige an G2, C3 oder G3 markiert.

♪ Versuchen Sie einmal, die unterteilte Tastatur zu spielen, um die verschiedenen Klänge von jedem Bereich zu hören.

## Teilungspunkt

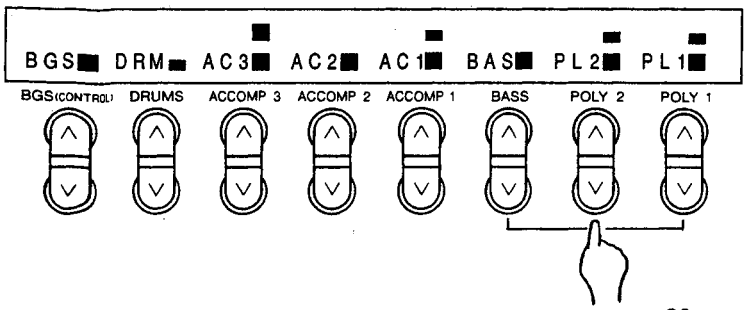
Die **SPLIT POINT**-Taste wird zum Bestimmen des Punktes verwendet, an dem das Keyboard in einen rechten und linken Bereich unterteilt wird.

Bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste bewegt sich die Anzeige in der folgenden Reihenfolge zum nächsten Teilungspunkt: G2 → C3 → G3.

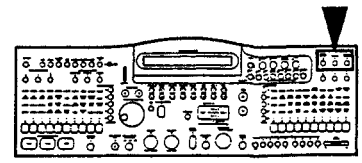



## Balance

Die Lautstärke für jede Klanggruppe—**POLY 1**, **POLY 2** und **BASS**—kann mit den entsprechenden Balance-Tasten unterhalb des Displays eingestellt werden.



# Effekte



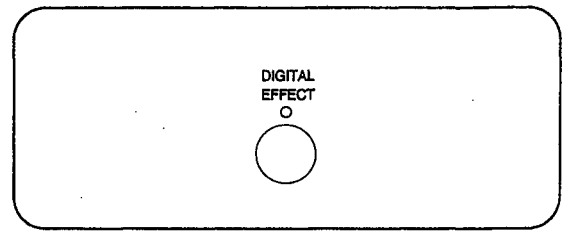
Mit den nachfolgenden Funktionen können Sie den Klang Ihres Keyboards mit unterschiedlichen Effekten versehen.

## DIGITAL EFFECT

Der **DIGITAL EFFECT** steht für Effekte wie Chorus, Celeste, Tremolo etc..

Drücken Sie die **DIGITAL EFFECT**-Taste, um sie einzuschalten, und spielen Sie dann auf der Tastatur, um die Wirkung festzustellen.

- Dieser Effekt hängt vom jeweiligen Klang ab.
- Der ON/OFF-Status für die **DIGITAL EFFECT**-Funktion ist für jeden Klang voreingestellt.



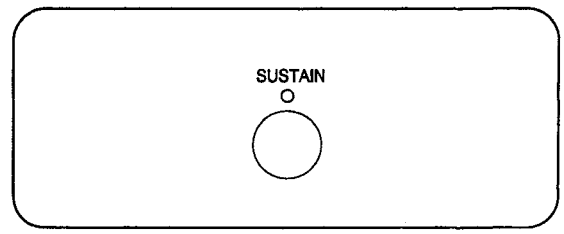

## SUSTAIN

Unter **SUSTAIN** versteht man das allmähliche Abklingen von Tönen, nachdem die Taste losgelassen wurde.

Drücken Sie die **SUSTAIN**-Taste, um sie einzuschalten.

♪ Spielen Sie auf der Tastatur. Wenn die Tasten losgelassen werden, klingen die Töne langsam aus.

- Die Länge des Nachklang-Effekts kann für jede Klanggruppe eingestellt werden. (Siehe Seite 46.)
- Die Nachklang-Funktion kann ebenfalls mit dem Fußschalter SZ-P1 (Sonderzubehör) ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 112.)

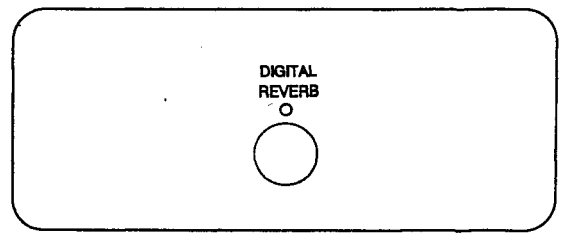



## DIGITAL REVERB

Mit dem **DIGITAL REVERB** können Sie den Klängen einen natürlichen Hall-Effekt zufügen.

Drücken Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste, um diese einzuschalten, und spielen Sie dann auf der Tastatur um die Wirkung festzustellen.

- Der ON/OFF-Status für jede Klanggruppe und die Art der **DIGITAL REVERB**-Funktion sowie verschiedene Feineinstellungen können eingegeben werden. (Siehe Seite 46.)

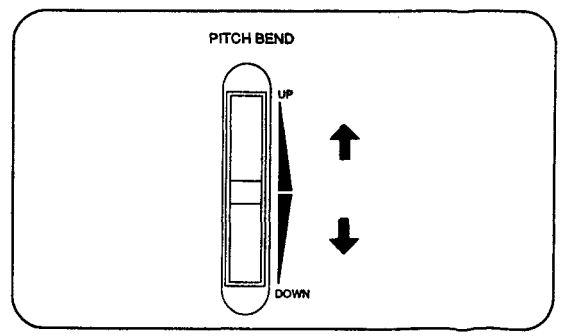



## PITCH BEND

Die Tonhöhe des Instruments kann mit dem **PITCH BEND**-Einstellrad an der linken Seite der Tastatur geregelt werden. Mit diesem Regler läßt sich ein Effekt erzeugen, der ähnlich wie das Ziehen einer Gitarrensaite klingt.

♪ Während eine Manualtaste gedrückt wird, bewegen Sie das Einstellrad nach oben und unten, um die Tonhöhe zu verändern.

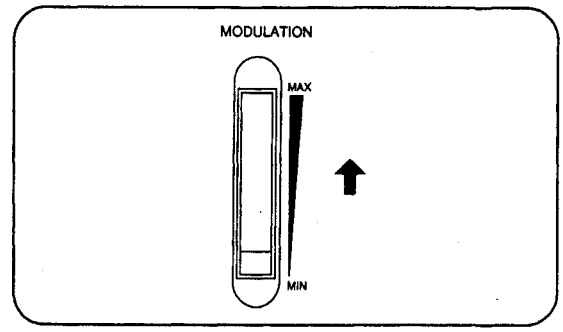
- Wenn Sie die Hand vom Einstellrad nehmen, kehrt es automatisch wieder in die Mittelstellung zurück, und der Tonhöhenverschiebungs-Effekt ist ausgeschaltet.




- Der Tonhöhenverschiebungs-Effekt kann für eine **AUTO PLAY CHORD**-Begleitfigur nicht verwendet werden.
- Der Umfang der Tonhöhenverschiebung kann eingegeben werden. (Siehe Seite 114.)

## MODULATION

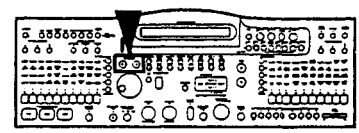
Mit dem **MODULATION**-Einstellrad können Sie den Klang mit einem Vibrato-Effekt versehen.




♪ Während Sie die Manualtaste drücken, kann das Einstellrad zum Hinzufügen des Vibrato-Effekts entsprechend gedreht werden.

- Wenn ein Vibrato nicht benötigt wird, stellen Sie das **MODULATION**-Einstellrad auf die **MIN**-Position.
- Die Stärke dieses Effekts hängt vom gewählten Klang ab.

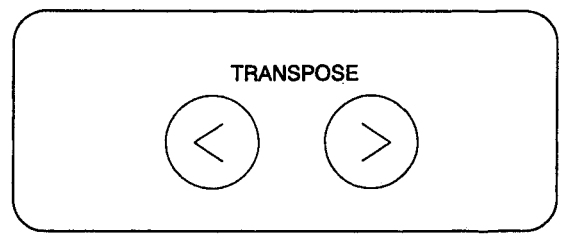
# Transponierung (TRANSPOSE)



Die **TRANSPOSE**-Tasten dienen zur Umsetzung der Tonart des gesamten Instruments, und zwar in Halbtonschritten über insgesamt eine ganze Oktave.

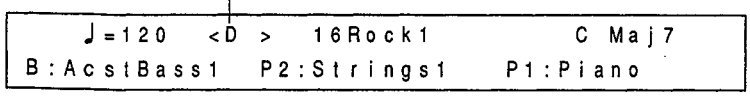
Nehmen wir einmal an, daß Sie gerade eine Melodie gelernt haben—zum Beispiel in C-Dur—, die Sie nun auch singen wollen. Leider müssen Sie feststellen, daß diese Tonart für Sie entweder zu hoch oder zu tief liegt. Sie haben also die Wahl, die Melodie ganz neu zu lernen, oder die **TRANSPOSE**-Funktion zu verwenden.

Stellen Sie die Tonart mit den < und > Tasten ein.

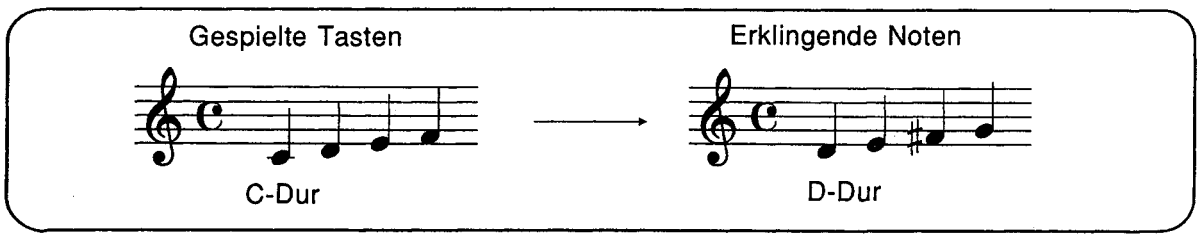



- Jedes Drücken der > Taste verändert die Tonart wie folgt: D♭ → D → E♭ → E → F → F♯. Jedes Drücken der < Taste verändert die Tonart wie folgt: B → B♭ → A → A♭ → G.
- Wenn Sie beide Tasten gleichzeitig drücken, wird wieder auf die C-Tonart zurückgeschaltet.
- Wenn die **TRANSPOSE**-Funktion eingeschaltet ist, erklingt durch Drücken der C-Tonleiter die am Display angezeigte Note.

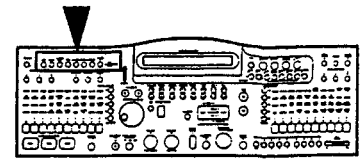
Tatsächliche Tonart




<Beispiel: Transponierung auf D>

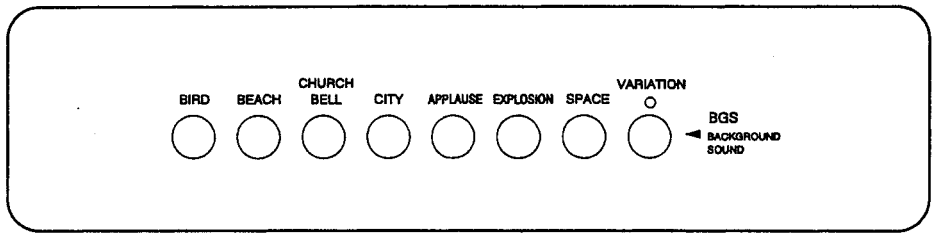


# Hintergrund-Effekt (BGS)



Sieben verschiedene Hintergrund-Effekte, wie z.B. Vogelgezwitscher oder Wellenrauschen, stehen zur Verfügung. Sie erlauben es, Ihre Musik-Darbietung mit besonderen Effekten zu untermalen.

♪ Drücken Sie die **BACKGROUND SOUND**-Taste, um den gewünschten Spezialeffekt sofort einzuschalten.

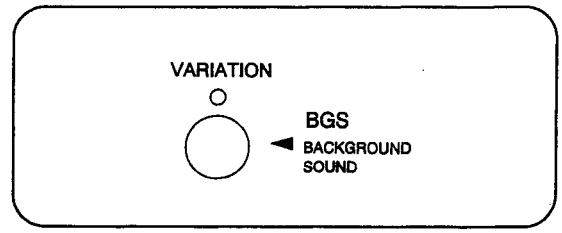



- Die Hintergrund-Effekte können Sie durch gleichzeitiges Drücken von zwei Tasten auch mischen.

## VARIATION

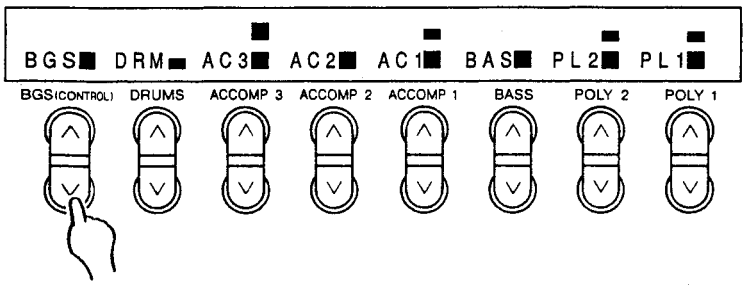
Wenn Sie die **VARIATION**-Taste drücken, während ein Hintergrund-Effekt wiedergegeben wird, erzeugt dies eine Variation des gewählten Hintergrund-Effekts.

- Die **VARIATION**-Anzeige leuchtet auf. Wenn allerdings zwei **BGS**-Tasten zur gleichen Zeit eingeschaltet sind, leuchtet die Anzeige nicht auf.




## Lautstärke

Die Lautstärke des Hintergrund-Effekts wird mit den **BGS**-Balancetasten unmittelbar unter dem Display eingestellt.

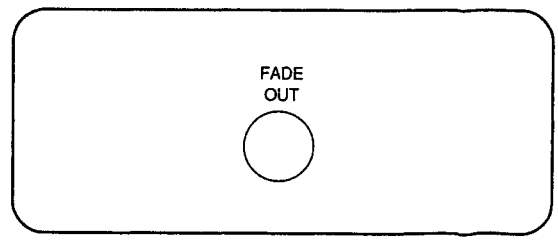



## Abschalten des BACKGROUND SOUND

Zum Abschalten des Hintergrund-Effekts drücken Sie die **FADE OUT**-Taste (sie liegt direkt unterhalb der **BGS**-Balancetaste).

♪ Der Hintergrund-Klang klingt num langsam aus.

- Drücken Sie die **FADE OUT**-Taste zweimal, um den Hintergrund-Klang sofort abzuschalten.

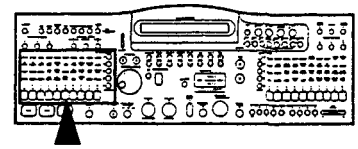


KAPITEL II

# Spielen mit Rhythmus

Die Rhythmus-Sektion erweitert die Darbietungs-Möglichkeiten Ihrer Keyboards durch automatische Rhythmus- und Begleitmuster.

## Rhythmuswahl



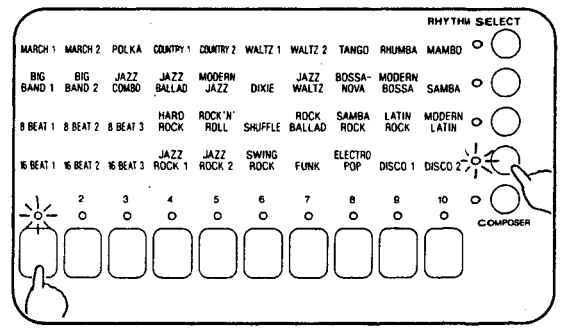
Die Rhythmus-Sektion bietet eine automatische Begleitung mit Rhythmusfiguren, die realistische Klänge von Perkussions-Instrumenten verwenden.

### Wählen Sie einen Rhythmus aus.

1. Wählen Sie mit den Tasten in der senkrechten bzw. waagerechten Reihe der **RHYTHM SELECT**-Matrix die gewünschte Rhythmusfigur aus.

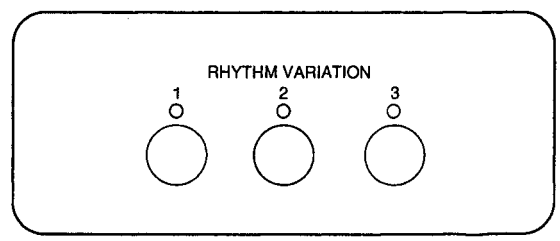
Beispiel: Wählen Sie die Rhythmusfigur **16 BEAT 1**.

- Die Anzeigen der gedrückten Tasten leuchten nun auf.
- Die unterste waagerechte Reihe (**1~10**) ist für die Plätze reserviert, die Sie selbst mit Hilfe der **COMPOSER**-Funktion schaffen und abspeichern können. (Siehe Seite 62.)


RHYTHM SELECT
MARCH 1 MARCH 2 POLKA COUNTRY 1 COUNTRY 2 WALTZ 1 WALTZ 2 TANGO RHUMBA MAMBO
BIG BAND 1 BIG BAND 2 JAZZ COMBO JAZZ BALLAD MODERN JAZZ DIXIE JAZZ WALTZ BOSSA-NOVA MODERN BOSSA SAMBA
8 BEAT 1 8 BEAT 2 8 BEAT 3 HARD ROCK ROCK'N' ROLL SHUFFLE ROCK BALLAD SAMBA ROCK LATIN ROCK MODERN LATIN
16 BEAT 1 16 BEAT 2 16 BEAT 3 JAZZ ROCK 1 JAZZ ROCK 2 SWING ROCK FUNK ELECTRO POP DISCO 1 DISCO 2
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
COMPOSER

2. Drücken Sie eine der **RHYTHM VARIATION**-Tasten (**1**, **2** oder **3**), um die gewünschte Variation zu wählen.

- Wenn Sie eine der **RHYTHM VARIATION**-Tasten drücken, ändert sich das Display, und zeigt nun die Bezeichnungen der verfügbaren Variationen. Die gewählte Variation ist auf der linken Seite durch ein ■-Symbol gekennzeichnet.




```
16 BEAT 1                    ♩=120
■1:16Rock1    2:16Rock2    3:16Rock3
```

- Nach einigen Sekunden kehrt das Display zur Normal-Anzeige zurück.
- Eine Liste aller Rhythmus-Variationen finden Sie in der "Sound and Rhythm Guide", die der Bedienungsanleitung beiliegt.
- Die gewählte Variation wird für jede Rhythmusfigur unabhängig gespeichert. Wenn Sie diesen Rhythmus später noch einmal wählen, steht die gleiche Variation wieder zur Verfügung.

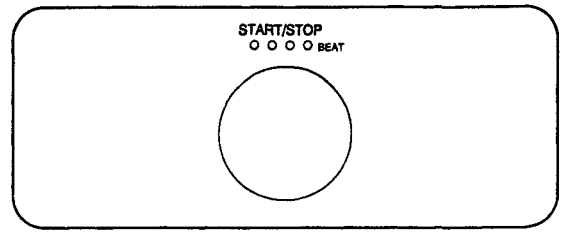
# Starten Sie den Rhythmus

Sie können den Rhythmus auf zwei verschiedene Arten starten.

### ■ Sofortiger Start

1. Wählen Sie einen Rhythmus.

2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.




♪ Die gewählte Rhythmusfigur wird sofort wiedergegeben.

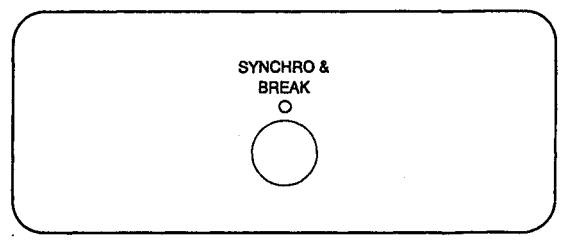
- Sie können den Rhythmus durch nochmaliges Drücken der **START/STOP**-Taste wieder abschalten.
- Die **BEAT**-Anzeige über der **START/STOP**-Taste leuchtet auf, um den Taktschlag anzuzeigen. Am ersten Taktschlag eines Taktes leuchtet die rote Anzeige auf. Am zweiten und allen nachfolgenden Taktschlägen eines Taktes leuchten die grünen Anzeigen nacheinander auf.

### ■ Synchronstart

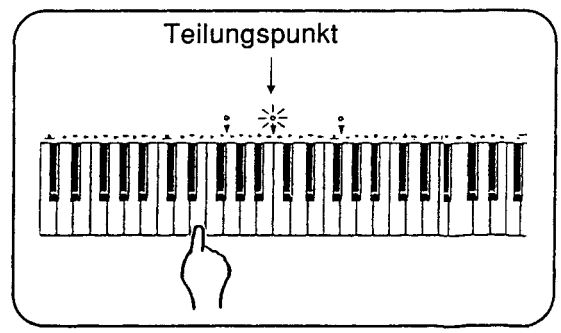
Mit Hilfe der Synchronstart-Funktion beginnt die Rhythmusfigur zur gleichen Zeit mit dem Anschlagen der ersten Manualtaste.

1. Wählen Sie einen Rhythmus.

2. Drücken Sie die **SYNCHRO & BREAK**-Taste, um sie einzuschalten.




3. Schlagen Sie eine Taste auf der linken Seite des Tastatur-Teilungspunktes an.

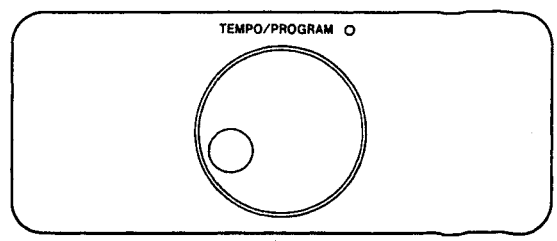



♪ Die Rhythmusfigur beginnt nun.

- Die Synchonstart-Funktion kann auch dann verwendet werden, wenn die Tastatur nicht in einen rechten und linken Bereich unterteilt ist. In diesem Falle leuchtet die Anzeige am Teilungspunkt, während die **SPLIT POINT**-Taste gedrückt wird. Um den Rhythmus zu starten, drücken Sie eine Taste auf der linken Seite des angezeigten Teilungspunkt. Der Teilungspunkt verändert sich bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste.

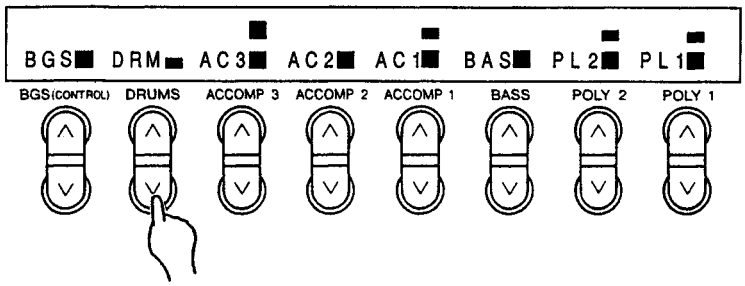
### ■ Stellen Sie das Tempo ein.

Das Tempo der Rhythmusfigur kann mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Relger eingestellt werden.

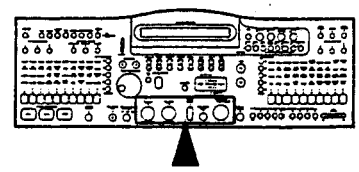



- Das Tempo wird im Display als numerischer Wert angezeigt (♩= 40~300)
- Wenn die **TEMPO/PROGRAM**-Anzeige aufleuchtet, kann der **TEMPO/PROGRAM**-Regler zum Einstellen des Tempos nicht benutzt werden. (Siehe Seite 26.)

■ **Stellen Sie die Lautstärke ein.**
Die Rhythmus-Lautstärke kann mit der **DRUMS**-Balancetaste eingestellt werden, die sich unmittelbar unter dem Display befindet.



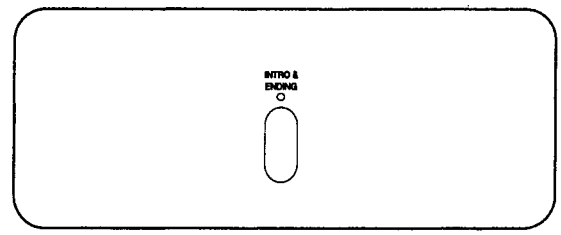

# Den Rhythmus variieren



## Einleitung

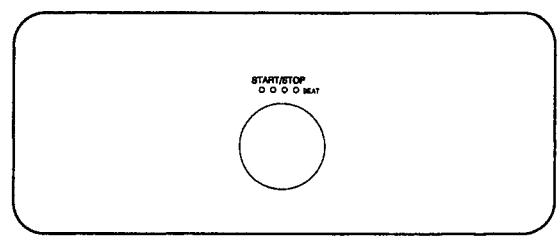
Beginnen Sie die Rhythmus-Darbietung mit einer Einleitungsfigur.

1. Drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, um sie einzuschalten.




2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.

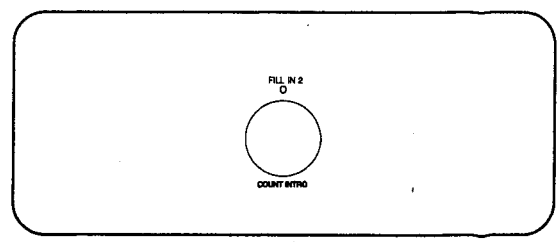
♪ Nun wird mit einer Einleitungsfigur begonnen, die in die normale Rhythmusfigur übergeht.




## COUNT INTRO (Vorzähler)

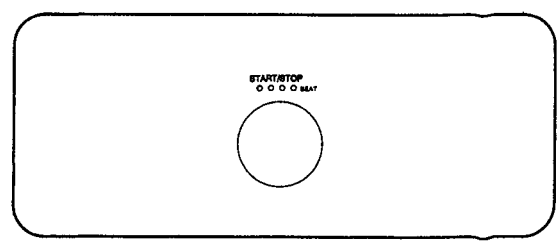
Die Rhythmus-Darbietung kann mit einem Vorzähler eingeleitet werden.

1. Drücken Sie die **COUNT INTRO**-Taste, um sie einzuschalten.




2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.

♪ Nun wird mit einem Vorzähler begonnen, der in die normale Rhythmusfigur übergeht.



# FILL IN

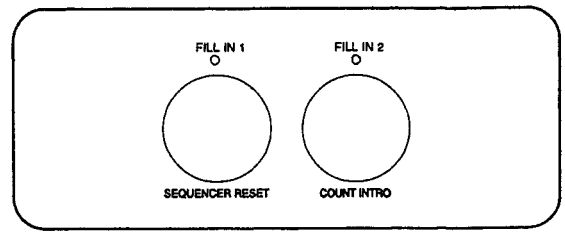
Sie können während der Rhythmus-Darbietung zu jeder Zeit ein Zwischenspiel einfügen. Es stehen zwei verschiedene Zwischenspiele zur Verfügung.

1. Wählen Sie einen Rhythmus, und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.

2. Drücken Sie die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**-Taste.

♪ Das Zwischenspiel wird augenblicklich für den verbleibenden Takt eingefügt.

- Wenn Sie am letzten Taktschlag eines Taktes eine **FILL IN**-Taste drücken, wird das Zwischenspiel bis zum Ende des nachfolgenden Taktes fortgesetzt.




# Schlußfigur

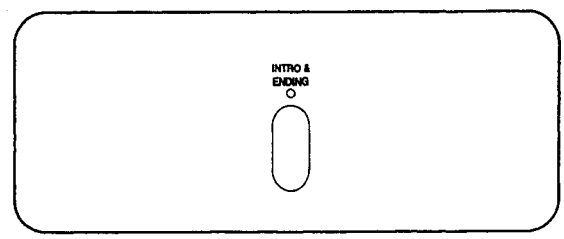
Beenden Sie Ihre Rhythmus-Darbietung mit einer Schlußfigur.

1. Wählen Sie einen Rhythmus, und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.

2. Drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, um sie einzuschalten.

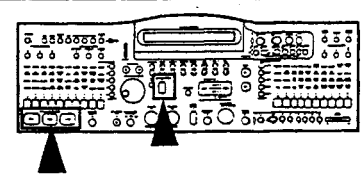
♪ Es wird nun eine Schlußfigur gespielt, worauf der Rhythmus stoppt.

- Wenn Sie versehentlich die **INTRO & ENDING**-Taste mitten in einer Melodie drücken, können Sie die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**-Taste drücken. Dies bewirkt, daß die Schlußfigur unterbrochen und ein Zwischenspiel erzeugt wird. Danach wird die normale Rhythmus-Darbietung fortgesetzt.

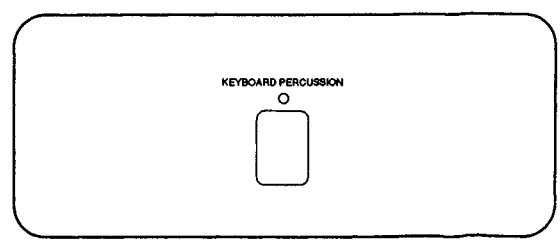





# KEYBOARD PERCUSSION



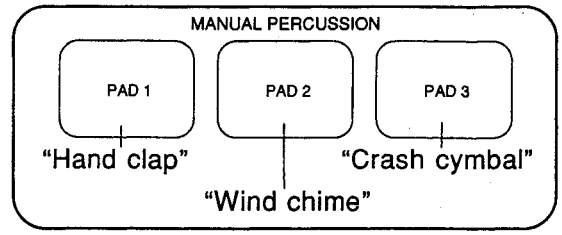
Drücken Sie die Taste **KEYBOARD PERCUSSION**, um sie einzuschalten, Jetzt steht Ihnen auf der Tastatur Ihres Keyboards ein komplettes Schlagzeug-Set und einige Perkussions-Instrumente zur Verfügung.




- Die Klänge der Perkussions-Instrumente werden durch die Manual-Tasten erzeugt, entsprechend den über jeder Taste befindlichen Symbolen (im beiliegenden "Sound and Rhythm Guide" finden Sie nähere Informationen hierzu).
- Sie können die Lautstärke durch stärkeres oder schwächeres Anschlagen der Tasten steuern.
- Wenn die **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste eingeschaltet ist, sind die **SOUND SELECT**-Klänge nicht auf der Tastatur spielbar.
- Die Lautstärke der **KEYBOARD PERCUSSION** kann mit den **DRUMS**-Balancetasten eingestellt werden, die sich direkt unterhalb des Displays befinden.
- Das Schlagzeug-Set (DRUM KIT) kann verändert werden. (Siehe Seite 48.)

## MANUAL PERCUSSION

Die Perkussions-Klänge können Sie jederzeit Ihrer Darbietung zufügen, selbst wenn die **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste ausgeschaltet ist. Zu diesem Zweck tippen Sie die **PAD 1**-, **PAD 2**- oder **PAD 3**-Taste in **MANUAL PERCUSSION** kurz an.

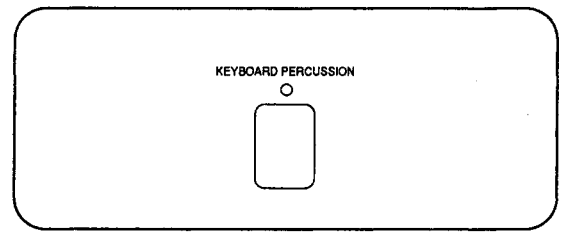



- Die Lautstärke von **MANUAL PERCUSSION** kann mit den **DRUMS**-Balancetasten eingestellt werden, die sich direkt unterhalb des Displays befinden.

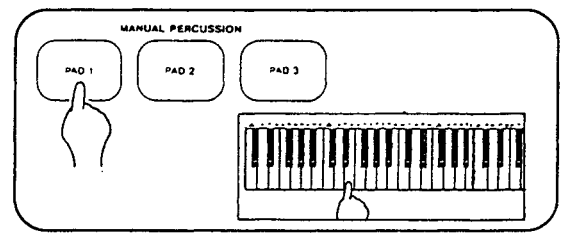
### ■ Zuordnen von Klängen auf die PAD-Tasten

Ein Perkussionsklang aus dem **KEYBOARD PERCUSSION**-Bereich kann auf jede der **PAD**-Tasten gelegt werden.

1. Drücken Sie die **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste, um sie einzuschalten.



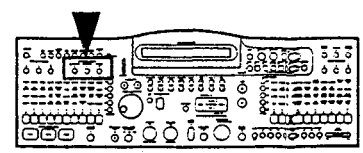

2. Während Sie eine der **PAD**-Tasten gedrückt halten, wählen Sie den gewünschten Perkussionsklang, indem die entsprechende Manualtaste für etwa 2 Sekunden gedrückt wird.




- Wenn Sie den Perkussionsklang der gedrückten Taste hören, bedeutet dies, daß der Klang nun der **PAD**-Taste zugeordnet wurde.
- Sie können noch zwei weitere Perkussionsklänge auf die verbleibenden beiden **PAD**-Tasten legen.
- **KEYBOARD PERCUSSION**-Klänge können den **PAD**-Tasten auch mit Hilfe des Displays zugeordnet werden. (Siehe Seite 48.)

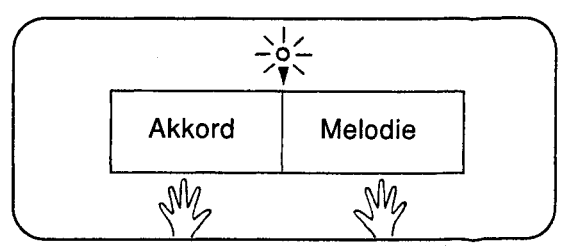


# Begleit-Automatik (AUTO PLAY CHORD)



## Funktion von AUTO PLAY CHORD

♪ Wenn Sie die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion wählen, wird dem mit der linken Hand gespielten Akkord eine automatische Begleitfigur zugefügt, die genau zu dem gewählten Rhythmus paßt. Die Melodie wird weiterhin mit der rechten Hand gespielt.




- Das Begleitmuster von **AUTO PLAY CHORD** besteht aus fünf Bereichen: **DRUMS**, **BASS**, **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2** und **ACCOMP 3**.

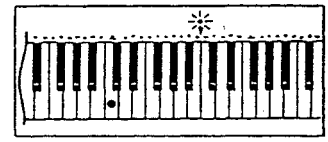
# Spielen von Akkorden

Akkorde können Sie auf zwei verschiedene Arten spielen—die Einfinger-Betriebsart (One-finger) und die Akkord-Betriebsart (fingered), wofür die **ONE FINGER**- und die **FINGERED**-Tasten verwendet werden.

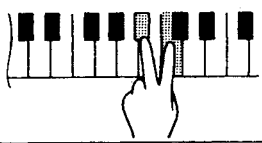
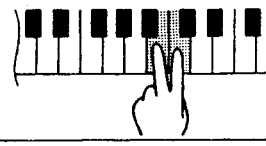
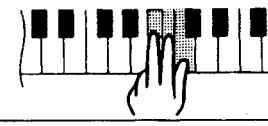
### ■ ONE FINGER-Betriebsart

Im **ONE FINGER**-Betriebsart kann ein Dur-Akkord gespielt werden, indem die Taste des Grundtons gedrückt wird.

Beispiel: C-Akkord



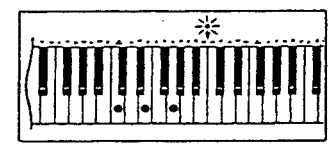
Moll-, Septimen und Moll-Septim-Akkorde können ebenfalls problemlos gespielt werden.

| Moll-Akkord | Septimen-Akkord | Moll-Septim-Akkord |
|---|---|---|
| Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende schwarze Taste. | Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende weiße Taste. | Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende schwarze und weiße Taste (im Bereich von 5 Tasten). |
| Beispiel: Cm  | Beispiel: C7  | Beispiel: Cm7 im Bereich von 5 Tasten  |

### ■ FINGERED-Betriebsart

In der **FINGERD**-Betriebsart müssen Sie den Akkord durch Spielen aller Noten des Akkords bestimmen.

Beispiel: C-Akkord



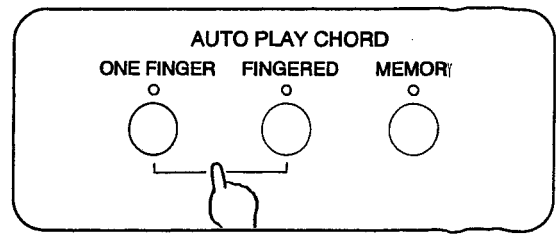
- Das Keyboard kann die folgenden gespielten Akkorde unterscheiden (C wird als Beispiel angeführt): C, C7, CMaj7, Caug, Cmin, Cmin7, Cdim, Cm7♭5, CmM7, C7sus4. Wenn ein Akkord gespielt wird, der in der obigen Gruppe nicht enthalten ist, erklingt der Akkord, der dem gespielten am nächsten liegt.

# Verwendung von AUTO PLAY CHORD

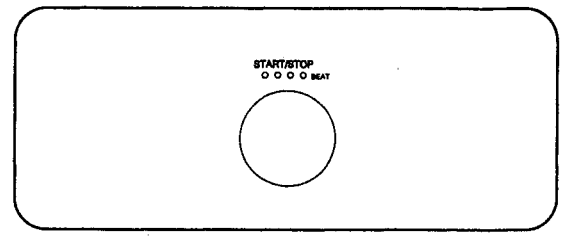
Spielen Sie eine automatische Begleitung unter Verwendung von **AUTO PLAY CHORD**. Zuerst entscheiden Sie sich, ob Sie die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Betriebsart zum Spielen der Akkorde verwenden wollen.

1. Wählen Sie einen Rhythmus im **RHYTHM SELECT**-Bereich, einen Melodieklang im **SOUND SELECT**-Bereich.
- Mit Hilfe des **CONDUCTOR** können Sie die Klanggruppen **POLY 1** und **POLY 2 R** mischen.

2. Drücken Sie entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste, um sie einzuschalten.
- Die Tastatur teilt sich nun automatisch in einen rechten und einen linken Bereich.

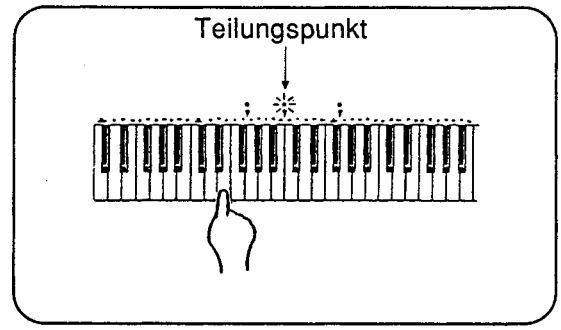


3. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.
- Stellen Sie das Tempo mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Regler ein.

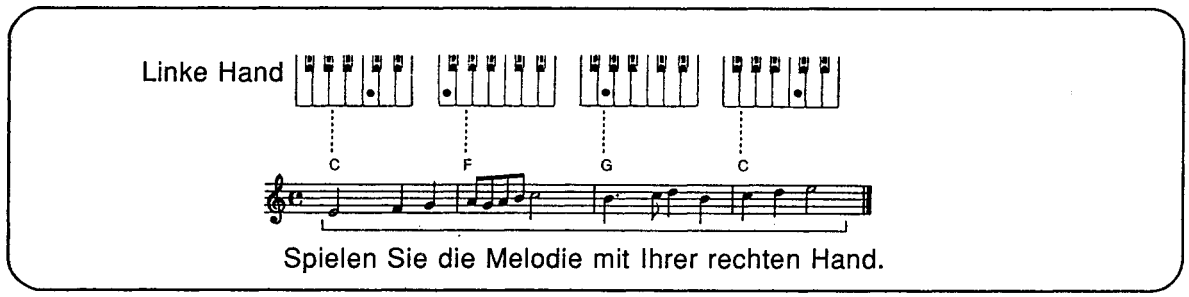



4. Bestimmen Sie den Akkord im Tastatur-Bereich links vom Teilungspunkt.

♪ Nun wird ein Begleitmuster zu dem gedrückten Akkord automatisch gespielt. Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.
- Die Bezeichnung des gespielten Akkords wird im rechten oberen Bereich des Displays angezeigt.



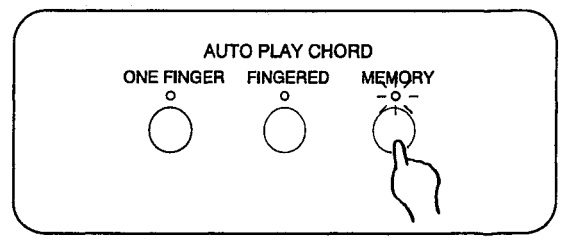

Dies ist ein Beispiel für eine **ONE FINGER**-Begleitung.




5. Um die automatische Begleitung zu stoppen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

## MEMORY-Taste

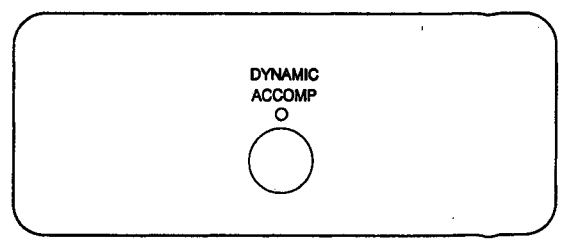
Wenn die **MEMORY**-Taste eingeschaltet ist, wird der Akkord gespeichert; die Begleitung wird fortgesetzt - selbst wenn die Taste losgelassen wird - bis Sie einen anderen Akkord spielen.
- Wenn die Tasten **ONE FINGER** und **FINGERED** ausgeschaltet erklingt als Begleitmuster lediglich das Schlagzeug und der Bass.




## DYNAMIC ACCOMP

**DYNAMIC ACCOMP** ist eine Funktion, die das Begleitmuster variieren läßt.

1. Drücken Sie die **DYNAMIC ACCOMP**-Taste, um sie einzuschalten.




2. Spielen Sie auf der Tastatur in einer der **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsarten.

♪ In Abhängigkeit Ihrer Spieltechnik ändert sich das Begleitmuster.

**Hinweise zu AUTO PLAY CHORD**

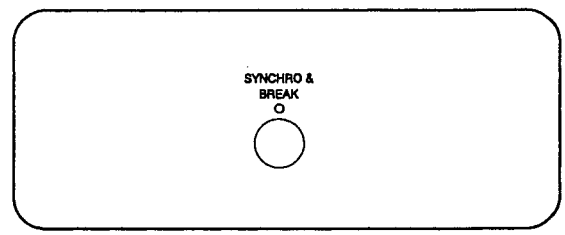
- Wenn eine der **AUTO PLAY CHORD**-Betriebsarten eingeschaltet ist, reduziert sich die Anzahl der Noten, die gleichzeitig gespielt werden können.
- Wenn Sie im linken Bereich der Tastatur einen Klang spielen möchten, dann drücken Sie die Taste **POLY 2 L** im **CONDUCTOR**. Es wird dann das Instrument erklingen, das für **POLY 2** eingestellt ist.
- Die automatische Begleitung besteht aus fünf Bereichen: **DRUMS**, **BASS**, **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2** und **ACCOMP 3**. Die Lautstärke jedes Bereichs kann durch die entsprechende Balancetaste unmittelbar unter dem Display eingestellt werden.

## Unterbrechungs-Funktion

Bei der Unterbrechungs-Funktion beginnt der Rhythmus, sobald eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, und stoppt, sobald die Finger von den Tasten genommen werden.

1. Drücken Sie entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste, um sie einzuschalten.
- Die **MEMORY**-Taste muß nun ausgeschaltet sein.

2. Drücken Sie die **SYNCHRO & BREAK**-Taste, um sie einzuschalten.




3. Spielen Sie einen Akkord mit der linken Hand.

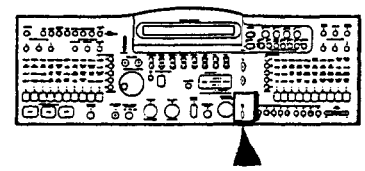
♪ Die automatische Begleitung beginnt nun (Synchrostart).

4. Lassen Sie die Tasten los.

♪ Die automatische Begleitung stoppt. Wenn die Tasten noch einmal gedrückt werden, beginnt der Rhythmus vom ersten Taktschlag.



# Techni-chord



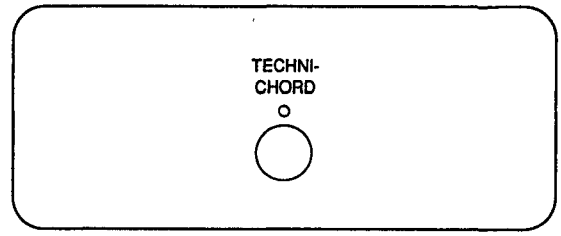
Die **TECHNI-CHORD**-Funktion erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem sie für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt.

Stellen Sie Ihr Keyboard wie folgt ein, um das nachstehende Beispiel zu spielen.

Klang: **ACCORDION (SOUND VARIATION 1)**
**SYNCHRO & BREAK**: eingeschaltet

1. Drücken Sie die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste von **AUTO PLAY CHORD**, um sie einzuschalten.

2. Drücken Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste, um sie einzuschalten.



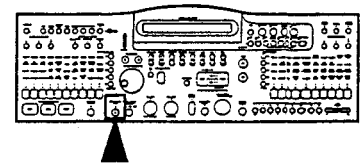

3. Drücken Sie die **POLY 1**-Taste im **CONDUCTOR**.

4. Wählen Sie einen Klang in der **SOUND SELECT**-Matrix.

5. Bestimmen Sie auf der linken Seite der Tastatur einen Akkord.

6. Spielen Sie die Melodie auf der rechten Seite der Tastatur. Die Melodie erklingt nun automatisch in Akkorden.
- Sie können den gewünschten Stil für **TECHNI-CHORD**-Harmonien wählen. (Siehe Seite 50.)
- Die **TECHNI-CHORD**-Funktion arbeitet ebenfalls, wenn **POLY 1** für den rechten, und **POLY 2 L** für den linken Tastatur-Bereich eingeschaltet sind, selbst wenn **AUTO PLAY CHORD** ausgeschaltet ist.

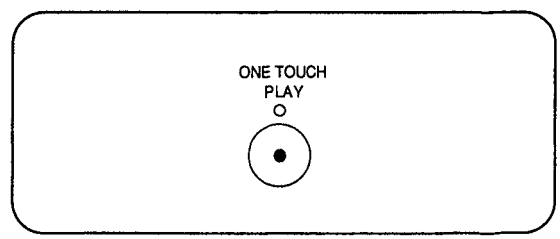
# One touch play



Die Funktion **ONE TOUCH PLAY** beinhaltet Registrierungsvorschläge, die Sie zu jedem Rhythmus in wenigen Sekunden abrufen können.

1. Wählen Sie einen Rhythmus mit den Tasten der **RHYTHM SELECT**-Matrix.
- Es können keine **COMPOSER**-Tasten benutzt werden.

2. Drücken Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste, bis sich die Einstellungen am Display verändern.
- Das Display ändert sich nun wie folgt:



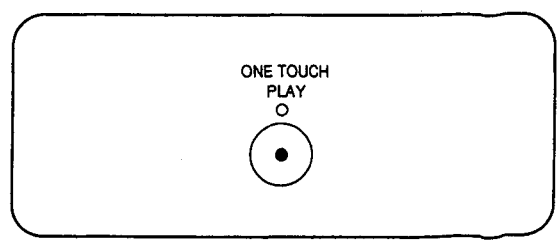

```
ONE TOUCH PLAY
    2 ROUGH 16
```

♪ Die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet. Wenn eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, beginnt die Rhythmus-Automatik sofort mit der Wiedergabe.

# Music Style Select

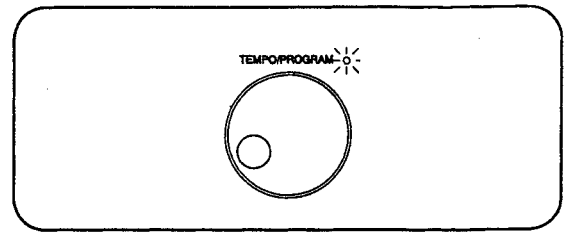
Mit dieser Funktion können Sie Registrierungsvorschläge (inklusive Rhythmus, Klängen und Effekten) auswählen, die zu dem gewünschten Musikstil passen.

1. Die **ONE TOUCH PLAY**-Taste kurz antippen.
- Das Display ändert sich wie folgt:



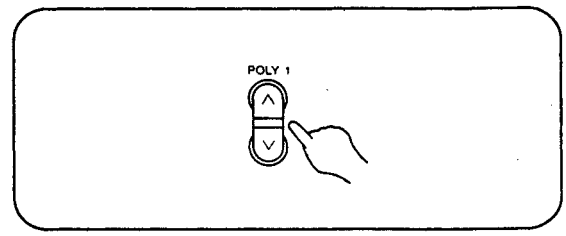

```
MUSIC STYLE SELECT
    2 ROUGH 16              [SET]
```

2. Den Musikstil mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Regler auswählen.
- Wenn der **TEMPO/PROGRAM**-Regler gedreht wird, werden am Display die verfügbaren Musikstilrichtungen nacheinander angezeigt.

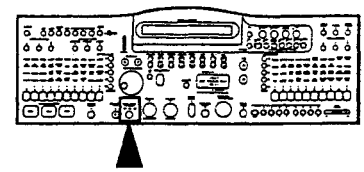



3. Drücken Sie die **POLY 1**-Balancetasten für [SET], um die Registrierung für den gewählten Musikstil abzurufen.

♪ Der gewählte Stil für die Darbietung ist nun eingestellt. Die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet. Wenn eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, beginnt die Rhythmus-Automatik sofort mit der Wiedergabe.




# Music Style Arranger



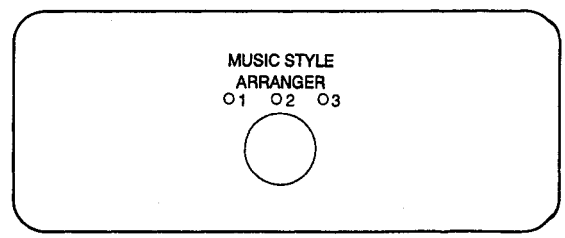
Die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Funktion verändert den Klang und die Rhythmusfiguren automatisch durch Drücken einer Taste während der Darbietung. Je nach Atmosphäre und Stimmung kann das Arrangement verändert werden, um eine variierte und interessante Darbietung zu schaffen.

## Verwendung des MUSIC STYLE ARRANGER

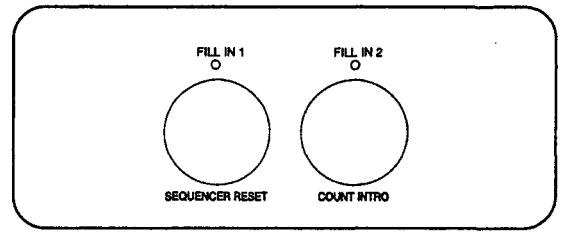
1. Wählen Sie von der **RHYTHM SELECT**-Matrix eine Rhythmusfigur aus.

2. Drücken Sie die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste, um den Stil (**1~3**) auszuwählen, mit dem die Darbietung begonnen werden soll.
- Bei jedem Drücken der **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste ändert sich die Stil-Anzeige in dieser Reihenfolge: **1** → **2** → **3** → aus.

♪ Die Registrierung ändert sich entsprechend dem gewählten Rhythmus und der Stilrichtung. Die 3 Variationen steigern sich in der Reihenfolge von 1 bis 3. Es kommen quasi immer ein oder mehrere Instrumente dazu. Die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste und die **SYNCHRO & BREAK**-Taste werden nun automatisch eingeschaltet. Wenn eine Taste im linken Tastatur-Bereich gedrückt wird, beginnt die Rhythmus-Automatik sofort mit der Wiedergabe.



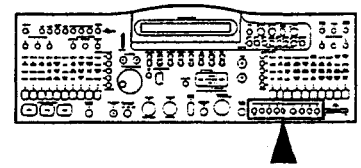
## Verändern des Musikstils während der Wiedergabe




Wenn Sie ein Musikstück bei eingeschaltetem **MUSIC STYLE ARRANGER** spielen, drücken Sie die **FILL IN 1**- oder **FILL IN 2**-Taste.

- Bei jedem Drücken der **FILL IN 1**-Taste wird die **FILL IN 1**-Figur wiedergegeben; danach ändert sich der Musikstil in der Reihenfolge **3 → 2 → 1**. Jedesmal wenn die **FILL IN 2**-Taste wird die **FILL IN 2**-Figur wiedergegeben; danach ändert sich der Musikstil in der Reihenfolge **1 → 2 → 3**.
- Sie können bei Verwendung des **MUSIC STYLE ARRANGER** angeben, daß er auf von Ihnen erstellte Registrierungen zurückgreift. (Siehe Seite 112.)

# PANEL MEMORY

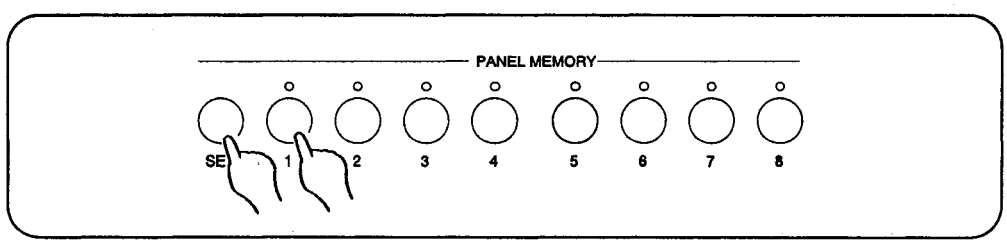


Die **PANEL MEMORY**-Tasten **1~8** erlauben Ihnen, die Klänge, Effekte und Rhythmen einzustellen und sie dann im Speicher zu registrieren. Danach können sie durch einfachen Tastendruck wieder sofort aufgerufen werden.



### Speichern der Bedienfeld-Einstellungen

1. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.
2. Halten Sie die **SET**-Taste gedrückt, und drücken Sie dann eine der numerierten Tasten von **PANEL MEMORY**.




- Um die gespeicherten Einstellungen wieder aufzurufen, drücken Sie einfach die entsprechende **PANEL MEMORY**-Taste. Danach können die Klang-Einstellungen usw. manuell verändert werden; der Speicherinhalt von **PANEL MEMORY** bleibt aber unverändert, bis Sie eine neue Registrierung auf die entsprechende **PANEL MEMORY**-Taste abspeichern.

■ **Die folgenden Einstellungen sind speicherbar:**

- Klänge, Effeckte und Lautstärken der einzelnen Bereiche
- **CONDUCTOR**-Einstellungen
- Teilungspunkt der Tastatur
- ON/OFF-Zustand von **TECHNI-CHORD**
- Status von **AUTO PLAY CHORD**

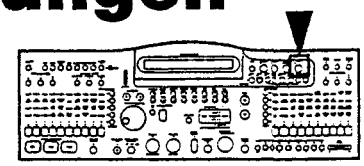
- Der Umfang der speicherbaren Einstellungen kann erweitert werden. (Siehe Seite 111.)

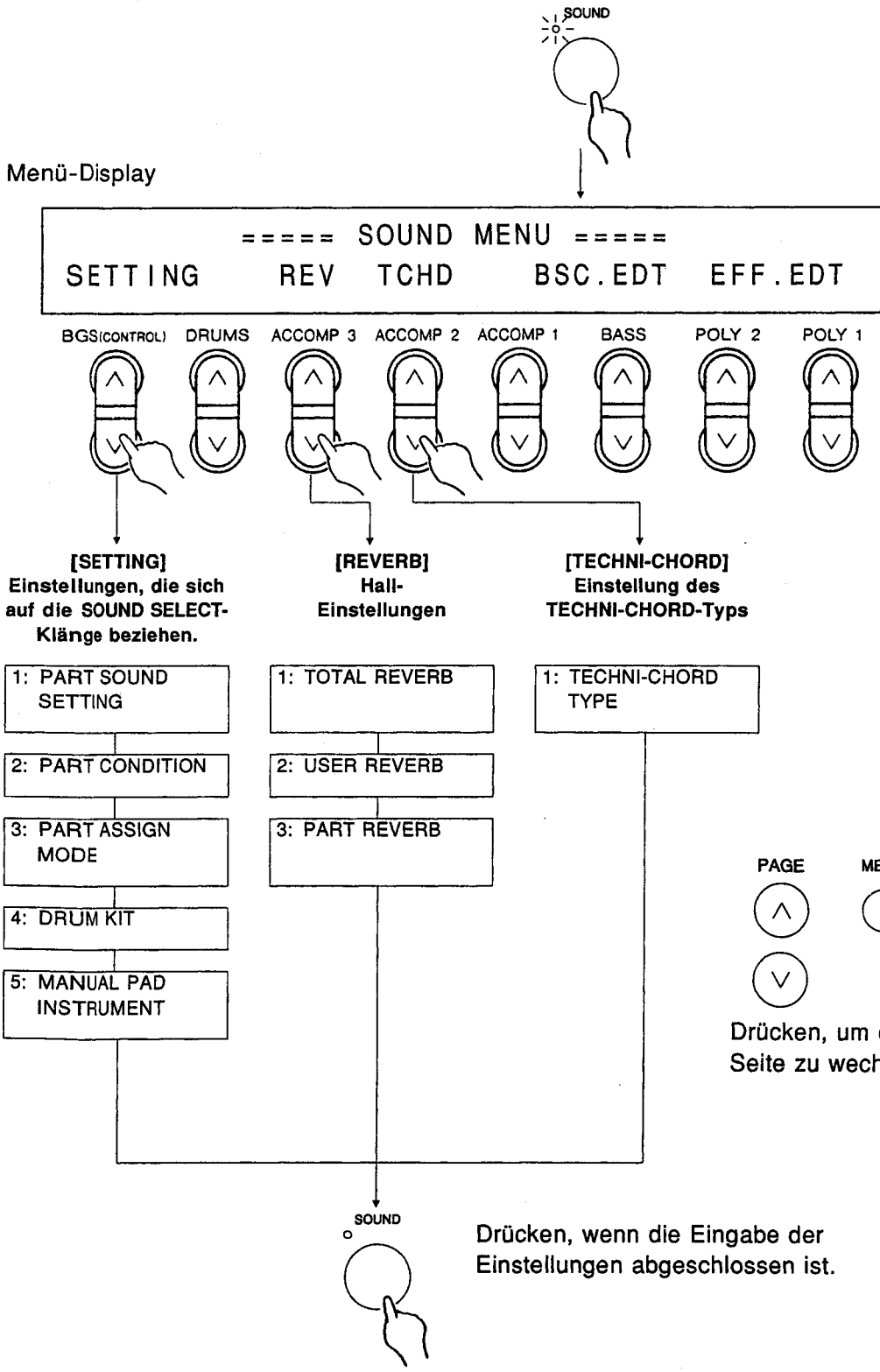
KAPITEL III

# Einstellung der Klänge

Diese Betriebsart wird zum Durchführen von Fein-Einstellungen des Klangs benutzt, wie z. B. Ton-, Lautstärke- und Effekt-Veränderungen. Die Wahl des Klangs und der ON/OFF-Status der Effekte kann für jeden Bereich vorher eingegeben werden.

## Übersicht über die Einstellungen der SOUND-Betriebsart





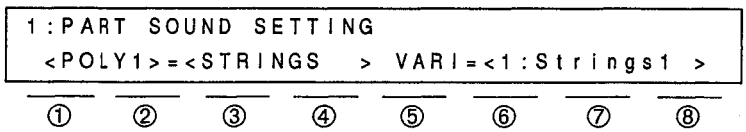
# Einstellung der Klänge und Effekte für jeden Bereich

Die Einstellungen für Klang, Lautstärke, Effekte usw. können für jeden Bereich mit Hilfe des Displays eingegeben werden. Mit den Einstellungen für die Klänge des **ACCOMP**-Bereichs kann eine Feineinstellung für die Lautstärke, den Hall und den ON/OFF-Zustand der Abklingfunktion (Sustain) vorgenommen werden. Rufen Sie zunächst das Display auf, um den zu ändernden Punkt anzuzeigen. Danach folgen Sie diesen einfachen Anweisungen, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen.

- In vielen Fällen kann der **TEMPO/PROGRAM**-Regler ebenfalls zum Vornehmen von Änderungen am Display benutzt werden. Wenn die grüne Anzeige des **TEMPO/PROGRAM**-Reglers beim Drücken der Balancetaste eines angezeigten Punktes aufleuchtet, kann der Regler für die Veränderung des angezeigten Wertes dieses Punktes verwendet werden.

## PART SOUND SETTING (SETTING: PAGE 1)

Bestimmen Sie den gewünschten Klang für jeden Bereich.




1. Wählen Sie den Bereich, dem Sie den Klang zuordnen wollen, mit den Tasten ① oder ②.
- Wählen Sie von POLY 1, POLY 2, ACMP1, ACMP2, ACMP3 und BASS.
- Die in den Bereichen ACMP1, ACMP2 und ACMP3 gesetzten Klänge werden im **ACCOMP**-Bereich von **COMPOSER** und **SEQUENCER** verwendet. Die Klänge der **ACCOMP**- und **BASS**-Bereiche im **AUTO PLAY CHORD** können nicht verändert werden.

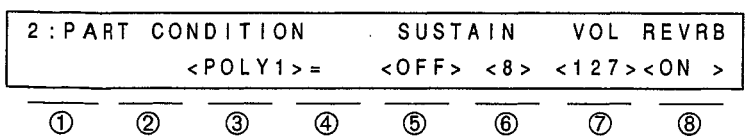
2. Wählen Sie den gewünschten Klang mit den Tasten ③ oder ④, oder mit den Tasten in der **SOUND SELECT**-Matrix.

3. Wählen Sie die gewünschte Variation mit den Tasten ⑥, ⑦ oder ⑧, oder mit den **SOUND VARIATION**-Tasten.
- Eine Liste aller Klang-Variationen finden Sie im beiliegenden "Sound and Rhythm Guide".

Die obigen Schritte für die Einstellung des Klangs für jeden Bereich wiederholen.

## PART CONDITION (SETTING: PAGE 2)

Die Länge der Abklingzeit, der ON/OFF-Zustand der Abklingfunktion, die Lautstärken-Feineinstellung und der ON/OFF-Zustand der Hall-Funktion kann für jeden Bereich eingegeben werden.




1. Wählen Sie den Bereich mit den Tasten ③.
- Wählen Sie von POLY1, POLY2, ACMP1, ACMP2 und ACMP3, BASS, DRUMS und BGS.

2. Stellen Sie die **SUSTAIN**-Funktion mit den Tasten ⑤ oder der **SUSTAIN**-Taste auf ON oder OFF.
- SUSTAIN-ON/OFF kann für den DRUMS- und BGS-Bereich nicht eingegeben werden.

3. Geben Sie die Länge der Abklingzeit mit den Tasten ⑥ ein.
- Wählen Sie einen Wert zwischen 1 und 8. Je höher die Zahl, desto länger die Abklingzeit.
- Die Länge der Nachklangzeit ist fixiert und kann für einige Klänge nicht verändert werden.
- Klänge, die auf natürliche Weise nachklingen, wie zum Beispiel **PIANO**, werden nicht beeinflußt, selbst wenn diese Zahl geändert wird. Wenn Sie die Länge des Nachklangs auch für natürlich nachklingende Töne verändern wollen, können Sie dies mit der Klang-Editierfunktion vornehmen, indem die Hüllkurven-Freigabezeit geändert und dies als neuer Klang gespeichert wird. (Siehe Seite 55.)

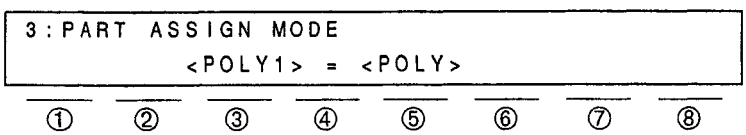
4. Geben Sie die Lautstärke mit den Tasten ⑦ ein.
- Wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127.

5. Den ON/OFF-Zustand von **REVERB** für jeden Bereich mit den Tasten ⑧ eingeben.
- Diese **REVERB**-Einstellwerte werden für den PART REVERB-Bereich automatisch kopiert. (Siehe Seite 49.)

Die obigen Schritte für jeden Bereich wiederholen.

## PART ASSIGN MODE (SETTING: PAGE 3)

Mit der **PART ASSIGN MODE**-Funktion können Sie aus eine polyphonen eine monophone Klanggruppe machen.




1. Wählen Sie den Bereich mit den Tasten ③.
- Wählen Sie zwischen POLY1 und POLY2.

2. Stellen Sie die Betriebsart mit den Tasten ⑤ ein.
   POLY: Für diesen Bereich wird ein mehrstimmiger Klang erzeugt.
   MONO: Der dieser Betriebsart zugeordnete Bereich erzeugt einen einstimmigen Klang (Einzelnote), wobei die höchste gespielte Note Priorität hat.
   SOLO: Der dieser Betriebsart zugeordnete Bereich erzeugt einen einstimmigen Klang (Einzelnote), wobei die letzte gespielte Note Priorität hat.
- Wenn ein Bereich, der SOLO zugeordnet wurde, mit dem **POLY**-Bereich von **CONDUCTOR** gemischt wird, erfolgt eine Zuordnung des SOLO-Klangs zur höchsten gespielten Note. Wenn in diesem Fall ein Akkord gespielt wird, hängt es von mehreren Faktoren ab—zum Beispiel, welche Tasten gespielt werden, und dem Abstand zwischen der freigegebenen Taste und der nächstniedrigen Taste—ob der SOLO-Klang von der höchsten zur nächstniedrigen Note des Akkords wechselt, wenn die höhere Note freigegeben wird.

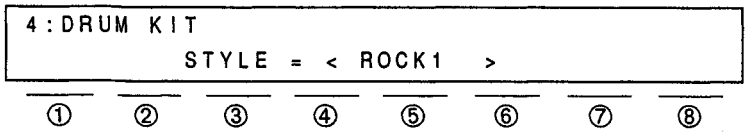
Die obigen Schritte für jeden Bereich wiederholen.

# Wahel des Percussion-Sets

Die **KEYBOARD PERCUSSION**-Klänge, die zum gewählten Musikstil passen, und der in jeder **MANUAL PERCUSSION PAD**-Taste vorhandene Klang der Perkussions-Instrumente kann modifiziert und eingegeben werden.

## DRUM KIT (SETTING: PAGE 4)

Wählen Sie die Klänge der **KEYBOARD PERCUSSION**, die zum Musikstil passen. Je nach der Stilrichtung verändert sich der Klang geringfügig, selbst wenn der Name des Perkussions-Instruments der gleiche ist.

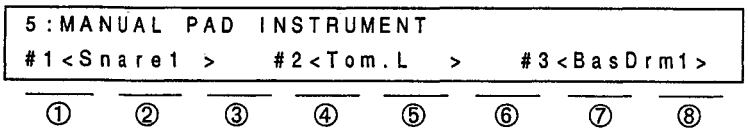



Wählen Sie die gewünschte Gattung mit den Tasten ⑤.

- Wählen Sie von ROCK 1, ROCK 2, ELECTRIC, STANDARD und SYNTH.
- Die **MANUAL PERCUSSION**-Klänge (**PAD**-Tasten) ändern sich ebenfalls dementsprechend.

## MANUAL PAD INSTRUMENT (SETTING: PAGE 5)

Den gewünschten Perkussions-Klang können Sie nun **PAD 1**, **PAD 2** und **PAD 3** von **MANUAL PERCUSSION** zuordnen.




Benutzen Sie die Tasten ① oder ②, um das Instrument für **PAD 1** auszuwählen; für **PAD 2** sind die Tasten ④ oder ⑤, und für **PAD 3** die Tasten ⑦ oder ⑧ zu verwenden.

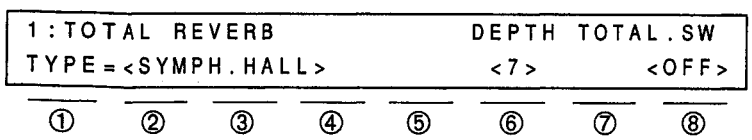
- Der **TEMPO/PROGRAM**-Regler kann ebenfalls zur Wahl des Perkussions-Klangs benutzt werden. Wählen Sie dazu zuerst **PAD 1**, **2** oder **3**, indem die entsprechende Balancetaste einmal gedrückt wird; danach drehen Sie den **TEMPO/PROGRAM**-Regler, um den Perkussions-Klang für den Bereich zu bestimmen.

# REVERB-Einstellungen

Die Art und die Tiefe des Halls kann eingestellt werden. Außerdem können mit den vier USER REVERB-Speicherplätze die voreingestellten Hall-Werte abgeändert und gespeichert werden.

## TOTAL REVERB (REV: PAGE 1)

Sie können die Art und die Tiefe des Halls einstellen.




1. Wählen Sie die Hall-Art mit den Tasten ② oder ③. Diese Art des Halls wird eingeschaltet, wenn die **DIGITAL REVERB**-Taste eingeschaltet wird.

- Sie können von 12 Arten des Nachhalls wählen: ROOM, HALL, STAGE, CATHEDRAL, SYMPH.HALL, ECHO 1~3, USER 1~4 (siehe unten).

2. Stellen Sie die Tiefe des Hall-Effekts mit den Tasten ⑥ ein.

- Sie können einen Wert zwischen 1 und 8 wählen. Je höher die Zahl, desto stärker der Hall-Effekt.

3. Den ON/OFF-Zustand für den **DIGITAL REVERB** können Sie für alle Bereiche mit den Tasten ⑧ eingeben. Wenn die Taste auf ON gestellt wird, können Sie den Hall durch Spielen auf der Tastatur überprüfen.

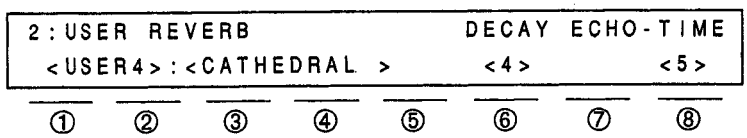
■ **Schnelleinstellung**

Wenn Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste gedrückt halten, ändert sich das Display zu 1: TOTAL REVERB-Display, was eine sofortige Eingabe erlaubt.

- Nachdem Sie die Einstellung vorgenommen haben, kehrt das Display innerhalb von einigen Sekunden zum Normal-Display zurück.

## USER REVERB (REV: PAGE 2)

Mit **USER REVERB** können Sie einen der voreingestellten Hall-Effekte auswählen, verändern und dann auf den Plätzen USER 1~4 speichern. Um einen veränderten Hall zu verwenden, wählen Sie ihn auf PAGE 1 des REV-Menüs (siehe oben).




1. Wählen Sie das USER-Menü mit den Tasten ① oder ②.
- Wählen Sie von USER 1~4.

2. Wählen Sie eine der vorgegebenen Hall-Arten mit den Tasten ③ oder ④: ROOM, HALL, STAGE, CATHEDRAL, SYMPH.HALL, ECHO 1~3.

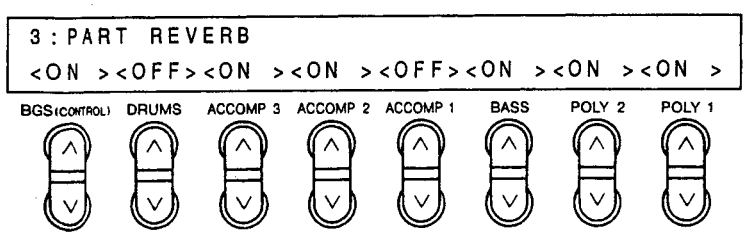
3. Stellen Sie die Abklingzeit für den Hall-Effekt mit den Tasten ⑥ ein.
- Wählen Sie einen Wert von 1 bis 8. Je höher der Wert, desto länger die Abklingzeit.

4. Wenn CATHEDRAL, ECHO 1, 2 oder 3 in Schritt 2 gewählt wurden, ist die Echo-Wiederholzeit mit den Tasten ⑧ einzustellen.
- Wählen Sie einen Wert von 1 bis 8. Je höher der Wert, desto langsamer die Schwingungszeit.
- **DIGITAL REVERB** wird beim Einstellen von USER REVERB automatisch eingeschaltet, wodurch der Hall mitgehört und überprüft werden kann.

## PART REVERB (REV: PAGE 3)

Sie können den Hall für jeden Bereich auf ON oder OFF stellen. Wenn der Hall für einen bestimmten Bereich auf OFF steht, bleibt die Hall-Funktion für diesen Bereich ausgeschaltet, selbst wenn die **DIGITAL REVERB**-Taste (Gesamt-Hall) eingeschaltet wird.

Stellen Sie den Nachhall mit den entsprechenden Balancetasten auf ON oder OFF.



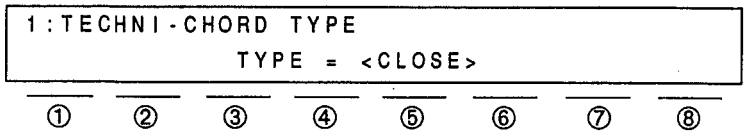

- Drücken Sie ∧ für ON, und ∨ für OFF.

# Techni-chord-Einstellungen

Der Harmonie-Stil für **TECHNI-CHORD** kann eingestellt werden.

## TECHNI-CHORD TYPE (TCHD: PAGE 1)

Wählen Sie den gewünschten Harmonie-Stil mit den Tasten ⑤.




- Wählen Sie von vier Stilrichtungen: CLOSE, OPEN 1, OPEN 2 und DUET.

### ■ Schnelleinstellung

Wenn Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste gedrückt halten, ändert sich das Display zu 1: TECHNI-CHORD TYPE-Display, was eine sofortige Eingabe erlaubt.

- Nachdem Sie die Einstellung vorgenommen haben, kehrt das Display innerhalb von einigen Sekunden zum Normal-Display zurück.

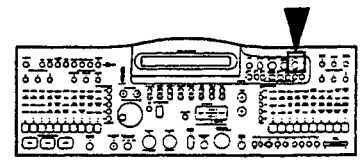
KAPITEL IV

# Schaffung von Klägen

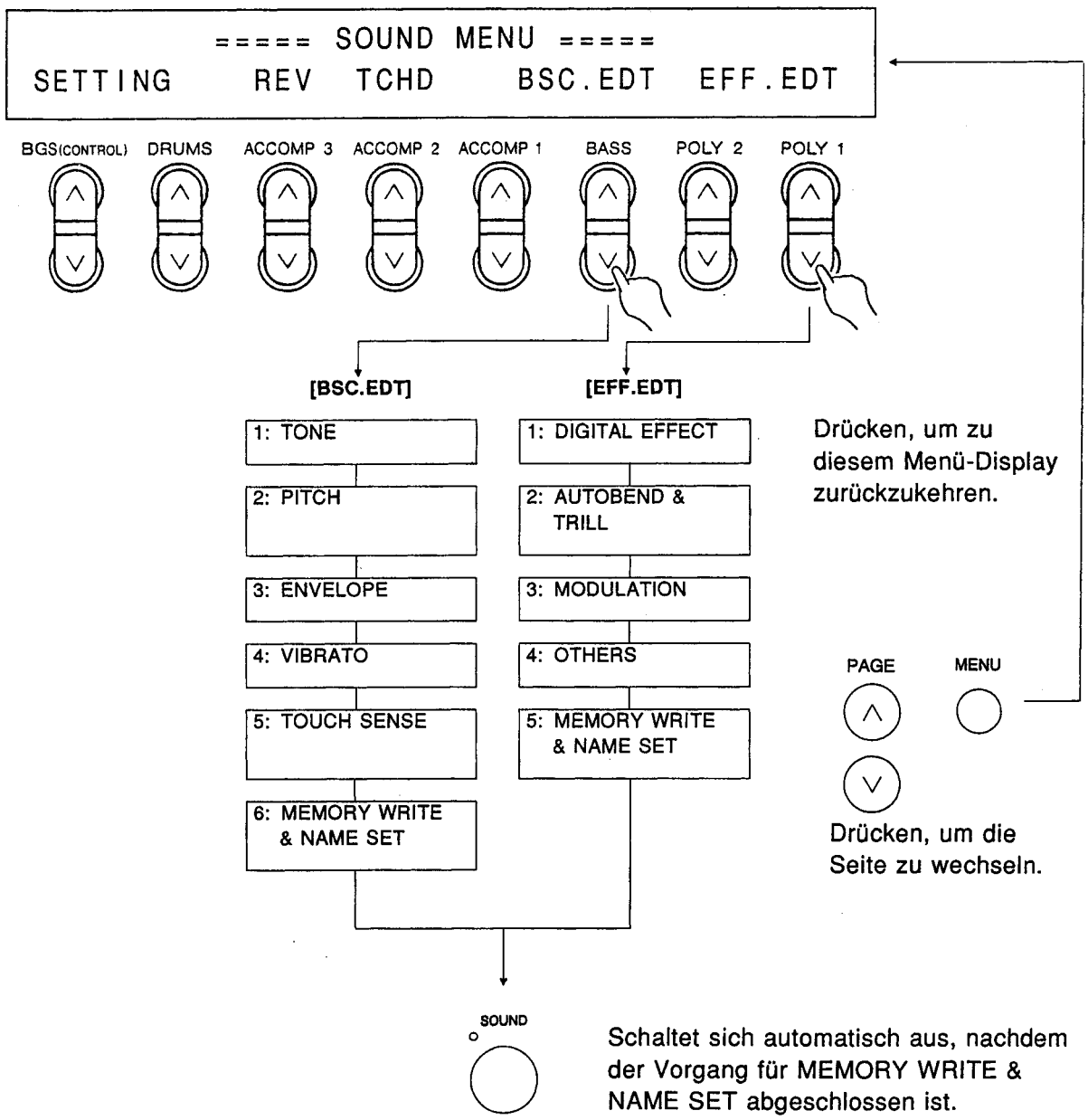
Eine breite Palette von voreingegeben Klängen wurde in Ihrem Keyboard gespeichert. Wenn aber einer der vorhandenen Klänge nicht genau Ihren Vorstellungen entspricht, können mit der Editierfunktion die Komponenten des Klangs verändert und ein neuer Klang geschaffen werden.

## Übersicht über die Klang-Editierfunktion

Wählen Sie BSC.EDT um die Grundfaktoren des Klangs zu bestimmen. Wählen Sie EFF.EDT, um die Effekte zu verändern.

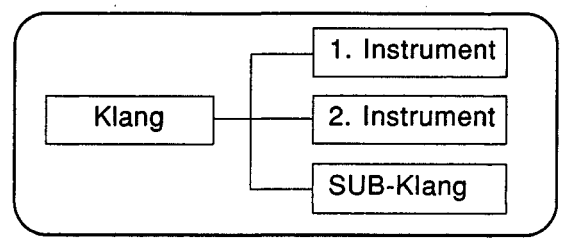


Menü-Display



# Die Zusammensetzung von Klängen

Aus Gründen der Definition werden "Klänge" als Stimmen des Keyboards bezeichnet. Ein Klang kann aus maximal drei Komponenten (1. Instrument, 2. Instrument und dem Sub-Klang) zusammengesetzt sein.




Der Hauptteil eines Klangs besteht aus einer Kombination des 1. und 2. Instruments. Wenn eines dieser Instrumente verändert wird, resultiert dies zu einer deutlichen Veränderung des Klangs. Der SUB-Ton kann verwendet werden, um einem Klang einen besonderen Ausdruck zu verleihen, zum Beispiel bei der Einschwingzeit, wenn eine Gitarrenseite gezupft wird.

- Hinweis: Der SUB-Ton und ein Teil des 2. Instruments können in einigen Fällen nicht erklingen. Dies hängt vom Betriebszustand anderer Bereiche (z.B. dem Rhythmus-Bereich) ab, und steht im Verhältnis zur maximalen Anzahl der Noten, die zur gleichen Zeit auf dem Keyboard erzeugt werden können.

# Editieren eines Klangs



Diese Anweisungen beschreiben die grundlegenden Vorgänge für das Editieren eines Klangs. Führen Sie diese Schritte aus, um jeden Parameter zu editieren, wie es - beginnend mit Seite 53 nachfolgend beschrieben ist.

**Vorbereitungen zum Editieren eines Klangs**

1. Wählen Sie den Klang, der dem gewünschten Klang am nächsten liegt, von der **SOUND SELECT**-Matrix und von **SOUND VARIATION**.

2. Schalten Sie die **SOUND**-Taste ein.

3. Wählen Sie BSC.EDT mit den Tasten ⑥, oder EFF.EDT mit den Tasten ⑧.

**Editieren des Klangs**

4. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zu der gewünschten Display-Seite zu gelangen, auf der Sie einen entsprechenden Parameter verändern möchten.

- Um den Ton oder den angezeigten Wert zu verändern, kann der **TEMPO/PROGRAM**-Regler verwendet werden, vorausgesetzt daß dessen Anzeige beim Drücken der Balancetaste aufleuchtet.

**Speichern des neuen Klangs**

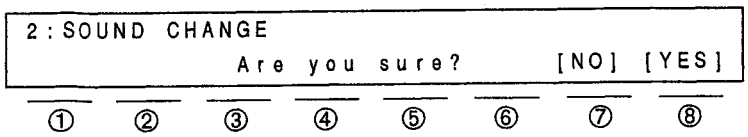
5. Nachdem Sie den Editiervorgang abgeschlossen haben, kann der neue Klang im **SOUND SELECT**-Speicher registriert werden, indem das MEMORY WRITE & NAME SET-Display verwendet wird (BSC.EDT-Menü, PAGE 6 oder EFF.EDT-Menü, PAGE 5).

**Ausschalten des Editiervorgangs**

Wenn Sie das Editieren eines Klangs abbrechen wollen, ohne daß die Änderungen gespeichert werden sollen, ist die **SOUND**-Taste auszuschalten, um zur normalen Betriebsart zurückzukehren (Sie können auch zum SOUND MENU-Display zurückkehren, ohne den Editiervorgang zu löschen, indem die **MENU**-Taste gedrückt wird).

**Verändern des Klangs während des Editiervorgangs**
Sie können den ursprünglich gewählten Klang auch während des Editiervorgangs verändern.

Wenn während des Editierens ein anderer Klang gewählt wird, erscheint das folgende Display:




Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um den neu gewählten Klang einzugeben. Das Display kehrt dann zum vorherigen Editier-Display zurück. Wenn keine Änderung des Klangs gewünscht wird, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO], um auf das Editier-Display zurückzuschalten.

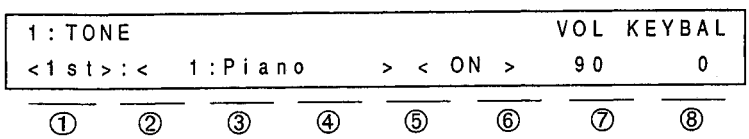
- Wenn Sie einen der Klänge in der **MEMORY**-Reihe eingeben wollen, muß zuerst die Taste in der waagerechten Reihe und erst dann die **MEMORY**-Taste gedrückt werden, um den Klang zu bestimmen. Sollten Sie diese Tasten in umgekehrter Reihenfolge drücken, ändert sich das Display zu MEMORY WRITE & NAME SET. (Siehe Seite 57.)
- Die Einstellungen für **CONDUCTOR** können während des Editiervorgangs nicht verändert werden.

# Editieren der Klang-Parameter

Ein Klang setzt sich aus verschiedenen Elementen zusammen (Klang-Parameter). Wählen Sie die Elemente aus, die Sie verändern wollen, und erzeugen Sie damit einen neuen Klang. Führen Sie zunächst die Schritte im Abschnitt "Vorbereitungen zum Editieren eines Klangs" auf der vorhergehenden Seite aus, und verändern Sie dann die gewünschten Parameter.

## TONE (BSC.EDT: PAGE 1)

Wählen Sie die Instrumente, aus denen sich der Klang zusammensetzen soll.



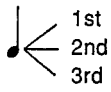
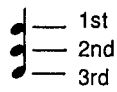

1. Wählen Sie zuerst das zu verändernde Instrument durch Drücken der Tasten ①.
- Wählen Sie je nach Bedarf ein Instrument der 1st, 2nd und SUB-Anzeige.

2. Wählen Sie dann das gewünschte Instrument mit den Tasten ②, ③ oder ④.
- Eine Auflistung aller Instrumente finden Sie im beiliegenden "Sound and Rhythm Guide".

3. Bestimmen Sie mit den Tasten ⑤ und ⑥, ob jedes Instrument erzeugt wird (ON/OFF).

**TRIO**

Wenn dem 1. Instrument die TRIO-Funktion zugeordnet wird, ändert sich der Klang zur TRIO-Betriebsart. (Siehe Abbildung.)

| 1 Taste | 2 Tasten | 3 Tasten |
|---|---|---|
|   | |   |

- Bei den Klängen des TRIO-Betriebsart können die Instrumente nicht einzeln ein- und ausgeschaltet werden.
- Bei den Klängen des TRIO-Betriebsart wird der SUB-Klang als 3rd Instrument angezeigt.

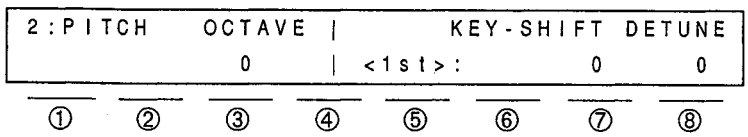
4. Stellen Sie die Lautstärke jedes Tons mit den Tasten ⑦ ein.
- Stellen Sie einen Lautstärkepegel zwischen 0 und 100 ein. Je höher die Zahl, desto lauter der Klang.

5. Stellen Sie den Umfang des Tastaturbalance-Effekts mit den Tasten ⑧ ein (–50~+50).
- Unter Tastaturbalance-Effekt versteht man die Beziehung zwischen der Tonhöhe einer Note und ihrer Lautstärke. Wenn dieser Effekt auf einen Pluswert (+) eingestellt ist, steigert sich die Lautstärke, wenn Sie an der Tastatur höher spielen. Wenn ein Minuswert (–) gesetzt ist, steigert sich die Lautstärke im unteren Bereich. Wird der Wert auf 0 eingestellt, ist die Lautstärke über die gesamte Tastatur gleich.



## PITCH (BSC.EDT: PAGE 2)

Bestimmen Sie nach Bedarf die verschiedenen Elemente, welche die Tonhöhe betreffen.




### ■ OCTAVE

Stellen Sie die gewünchte Oktavlage (–1~+2) des Klangs mit den Tasten ③ ein. Diese Lage gilt dann für alle Töne.
- Die Oktavlagen der Klänge, die dem **BASS**-Bereich zugeordnet wurden, kann nicht verändert werden.
- Um die Tonhöhe eine Oktave anzuheben (oder abzusenken), ist der Wert auf +1 (oder –1) zu setzen. Um die Tonhöhe um zwei Oktaven anzuheben, ist der Wert auf +2 einzustellen.

### ■ KEY-SHIFT/DETUNE

Die Tonhöhe kann in Halbtonschritten um bis zu 2 Oktaven für jeden Ton verschoben werden (KEY-SHIFT). Die Tonhöhe jedes Tons kann geringfügig verschoben werden, um dem Ton einen volleren Klang zu geben (DETUNE).

1. Wählen Sie das zu verändernde Instrument den Tasten ⑤.

2. Bestimmen Sie den Umfang von KEY-SHIFT (–24~+24) mit den Tasten ⑦.
- Jeder Wert von 1 repräsentiert eine Verschiebung um einen Halbton. Um die Tonhöhe eine Oktave anzuheben (oder abzusenken), ist der Wert auf +12 (bzw. –12) zu setzen. Um die Tonhöhe zwei Oktaven anzuheben (oder abzusenken), ist der Wert auf +24 (bzw. –24) zu setzen.

3. Den DETUNE-Wert (–50~+50) mit den Tasten ⑧ eingeben.
- Ein Pluswert (+) stellt den Ton in bezug auf die Tastatur-Abstimmung höher ein, während ein Minuswert (–) den Ton tiefer setzt. Je höher der absolute Wert, desto größer die Veränderung der Tonhöhe.

## ENVELOPE (BSC.EDT: PAGE 3)

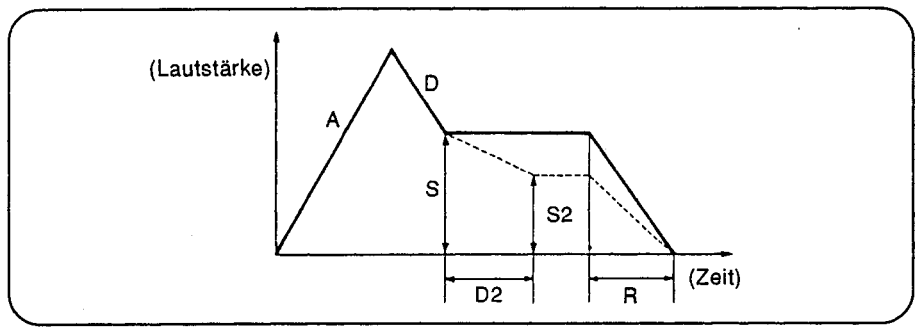
Mit dieser Funktion ist eine Veränderung der Hüllkurve einzelner Klänge möglich.

| 3:ENVELOPE | A | D | S | R | D2 | S2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| <1st>:<NRM> | 20 | 10 | 30 | 0 | <OFF> | <OFF> |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ |

1. Wählen Sie den zu verändernden Klang mit den Tasten ①.

2. Wählen Sie die Hüllkurven-Art für diesen Klang mit den Tasten ②.
- Wählen Sie NRM (normal) um jede einzelne Komponente der Hüllkurve zu verändern. Wählen Sie SPC (spezial), um die Hüllkurve des gegenwärtig gewählten Klangs zu verwenden.

3. Verändern Sie die Hüllkurve.




**NRM-Modus**
- Geben Sie die Einschwingzeit (0~50) mit den Tasten ③ ein. Die Einschwingzeit **A** ist der Teil des Klangs, der sich vom Anfang des Klang bis zu dem Punkt erstreckt, an dem die höchste Lautstärke erreicht wird. Je höher der Wert, desto langsamer die Einschwingzeit.
- Geben Sie die Abklingzeit (0~50) mit den Tasten ④ ein. Die Abklingzeit **D** ist der Teil des Klangs, der sich vom höchsten Punkt der Lautstärke bis zu dem Punkt erstreckt, an dem die Nachklang-Lautstärke **S** erreicht wird. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis die Lautstärke abklingt.
- Stellen Sie die Nachklang-Lautstärke (0~50) mit den Tasten ⑤ ein. Je höher der Wert, desto höher die Lautstärke.
- Stellen Sie die Freigabezeit (0~50) mit den Tasten ⑥ ein. Unter Freigabe **R** versteht man die Zeit, die vom Loslassen der Taste bis zu dem Zeitpunkt vergeht, an dem der Klang nicht mehr hörbar ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der Klang unhörbar wird.
- Die Neben-Abklingzeit **D2** (OFF, 0~50) mit den Tasten ⑦ einstellen.
- Die Neben-Nachklanglautstärke **S2** (OFF, 0~50) mit den Tasten ⑧ einstellen.

**SPC-Modus**

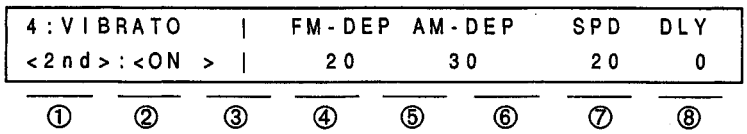
| 3:ENVELOPE | A | D | S | R | D2 | S2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| <1st>:<SPC> | 20 | -- | -- | 0 | <---> | <---> |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ |

- Stellen Sie die Einschwingzeit (0~50) mit den Tasten ③ ein.
- Stellen Sie die Abklingzeit (0~50) mit den Tasten ⑥ ein.

Hinweis: Wenn die Original-Hüllkurve eines Klangs SPC ist, kann sich der Klang schon durch Umschalten der Hüllkurve auf NRM um eine Nuance ändern.

## VIBRATO (BSC.EDT: PAGE 4)

Stellen Sie den Vibrato-Effekt für jeden Klang ein.




1. Wählen Sie den zu verändernden Klang mit den Tasten ①.

2. Wählen Sie den ON/OFF-Zustand für das Vibrato des gewählten Klangs mit den Tasten ②.
- Die obigen Schritte wiederholen, um den ON/OFF-Zustand für das Vibrato der anderen Klänge ebenfalls einzugeben.

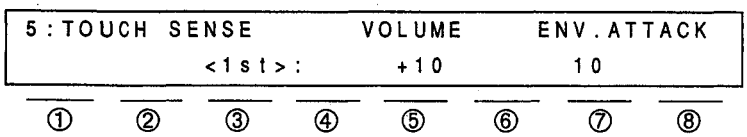
3. Stellen Sie die Frequenzänderung **FM-DEP** (Tonhöhe) mit den Tasten ④ und die Amplitudenmodulation **AM-DEP** (Tiefe) mit den Tasten ⑤ oder ⑥ ein.
- Bestimmen Sie einen Wert zwischen 0 und 30. Je höher der Wert, desto größer die Modulation.

4. Geben Sie die Vibrato-Geschwindigkeit **SPD** (0~30) mit den Tasten ⑦ ein.
- Je höher der Wert, desto schneller die Vibrato-Geschwindigkeit.

5. Geben Sie die Verzögerungszeit **DLY** (0~30) mit den Tasten ⑧ ein.
- Hinweis: Unter Verzögerungszeit versteht man die Zeit, die vom Anschlagen der Manualtaste bis zum Beginn des Vibrato-Effekts vergeht.
- Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der Vibrato-Effekt einsetzt.

## TOUCH SENSE (BSC.EDT: PAGE 5)

Bestimmen Sie für jeden Klang den Umfang der Anschlag-Dynamik (Lautstärken-Veränderung) und die Veränderung der Hüllkurven-Einschwingzeit.




1. Wählen Sie den zu verändernden Klang mit den Tasten ③.

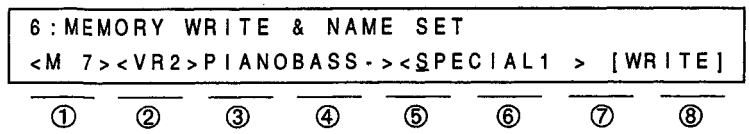
2. Stellen Sie den Grad der Lautstärken-Veränderung (–10~+10) mit den Tasten ⑤ ein.
- Wenn ein Pluswert eingestellt wird, erhöht sich die Lautstärke, je härter die Taste angeschlagen wird. Bei der Einstellung eines Minuswerts (–) verringert sich die Lautstärke, je stärker die Taste angeschlagen wird. Ist der eingestellte Wert 0, bleibt die Lautstärke gleich, unabhängig von der Anschlagskraft der Taste (keine Anschlag-Dynamik).
- Je höher der absolute Wert, desto größer die Veränderung in der Lautstärke.

3. Stellen Sie den Grad der Hüllkurven-Einschwingzeit (0~10) mit den Tasten ⑦ ein.
- Je höher der Wert, desto kürzer die Einschwingzeit, wenn die Manual-Tasten hart angeschlagen werden. Dies ermöglicht eine Veränderung der Einschwingzeit während der Darbietung, indem die Tasten härter oder weicher angeschlagen werden.

## MEMORY WRITE & NAME SET (BSC.EDT: PAGE 6)

Wählen Sie einen Speicherplatz (Nummer) (1~10) für den neu geschaffenen Klang, und versehen Sie ihn mit einer Bezeichnung. Es stehen 10 Speicherplätze und 3 mögliche Variationen für jeden Klang zur Verfügung, was die Speicherung von maximal 30 Klängen ermöglicht.

Es ist zu bemerken, daß die restlichen Schritte für die Schaffung eines Klangs übersprungen werden können. Wenn der geschaffene Klang allerdings nicht wieder gelöscht werden soll, müssen die Vorgänge für MEMORY WRITE durchgeführt werden.



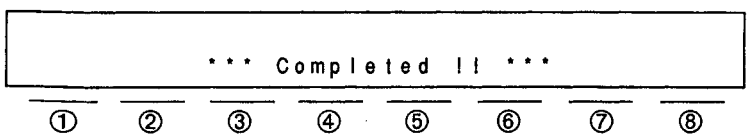

- Das gleiche Display wie für MEMORY WRITE & NAME SET finden Sie ebenfalls auf PAGE 5 des EFF.EDT-Menüs. Wenn Sie also die Effekte auch editieren wollen, drücken Sie die **MENU**-Taste, wählen Sie das EFF.EDT-Menü mit den Tasten ⑧ und editieren Sie die Effekte. Danach können die Schritte für MEMORY WRITE mit Hilfe des Displays auf PAGE 5 vorgenommen werden.

1. Wählen Sie den Speicherplatz (Nummer), auf den Sie Ihren neuen Klang speichern wollen, mit den Tasten ①.
- Wählen Sie eine Nummer von 1 bis 10.

2. Wählen Sie eine Variation für den Klang mit den Tasten ②.
- Wählen Sie eine Variations-Nummer von 1 bis 3.

3. Um eine Bezeichnung für den neuen Klang einzugeben, bewegen Sie den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten; danach können Sie mit den Tasten ⑤ und ⑥ die alphanumerischen Zeichen wählen.
- Der Cursor befindet sich auf der ersten Position der Bezeichnung, d.h. Sie können den ersten Buchstaben mit den Tasten ⑤ oder ⑥ bestimmen. Danach mit den **TRANSPOSE**-Tasten zur nächsten Position gehen, und den zweiten Buchstaben mit den Tasten ⑤ und ⑥ auswählen. Diesen Vorgang wiederholen, bis Sie alle Buchstaben der Bezeichnung eingegeben haben.
- Die Bezeichnung kann bis zu 9 Buchstaben umfassen.
- Sie können auch den **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Wahl der Zeichen benutzen.

4. Wenn die Zuordnung der Speichernummer und die Eingabe der Bezeichnung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste ⑧ (WRITE), um den neuen Klang im Speicher zu registrieren.
- Der neue Klang wird unter der gewählten Speichernummer registriert. Nachdem der Klang gespeichert wurde, erscheint das folgende Display:




- Wenn diese Taste gedrückt wird, ohne daß Sie eine Speichernummer angegeben haben, erscheint eine Fehlermeldung am Display. In diesem Falle müssen die Schritte 1 und 2 wiederholt werden.

### ■ Schnelleingabe in den Speicher

Sie können auch zu den Schritten auf PAGE 6 vorspringen und die Speichernummer auf andere Weise schnell eingeben. Drücken Sie dazu zuerst die **MEMORY**-Taste in der **SOUND SELECT**-Matrix, und drücken Sie danach eine der Zifferntasten (**1~10**) in der gleichen Matrix. Die Anzeige ändert sich sofort zum PAGE 6-Display.

## Aufrufen des neuen Klangs

Ihr neu geschaffener Klang kann auf genau die gleiche Weise wie andere Klänge der **SOUND SELECT**-Matrix aufgerufen werden.

1. Drücken Sie die **MEMORY**-Taste in der **SOUND SELECT**-Matrix.

2. Drücken Sie die Zifferntaste (**1~10** in der **SOUND SELECT**-Matrix), die der Speichernummer entspricht.

3. Wählen Sie die Klang-Variationsnummer für den Klang mit Hilfe der **SOUND VARIATION**-Tasten.

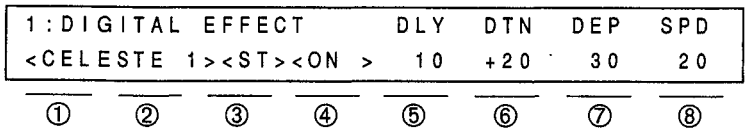
# Editieren der Effekte für Ihren neuen Klang

Der Editier-Prozeß kann durch Einstellen von verschiedenen Effekten fortgesetzt werden, um einen optimalen Klang zu erhalten. Sie können die Art des Effekts und dessen Anwendung für jeden Klang beliebig verändern.

## DIGITAL EFFECT (EFF.EDT: PAGE 1)

Wählen Sie die Art des Effekts, die dem neuen Klang zugeordnet werden soll, während die **DIGITAL EFFECT**-Taste auf ON steht; danach können Sie den Effekt verändern.

- Diese Einstellung ist für Klänge der TRIO-Betriebsart nicht verfügbar. (Siehe Seite 52.)




1. Wählen Sie die Art des Effekts mit den Tasten ① oder ②.
- Wählen Sie von CELESTE1, CELESTE2, CHORUS, ENSEMBLE, TREMOLO, ORG. TRMLO, 2nd DELAY, REPEAT und SOLO EFF.
- Wenn Sie ORG. TRMLO wählen, wird ein langsames Tremolo eingeschaltet, selbst wenn die **DIGITAL EFFECT**-Taste ausgeschaltet ist. In diesem Fall dient die **DIGITAL EFFECT**-Taste zum Umschalten zwischen einem langsamen Tremolo (OFF) und einem schnellen Tremolo (ON)

2. Wählen Sie zwischen einem Mono (MN)- oder einem Stereo (ST)-Effekt mit den Tasten ③.
- Wenn Sie SOLO EFF wählen, kann diese Einstellung nicht durchgeführt werden.

3. Stellen Sie den Effekt mit den Tasten ④ oder der **DIGITAL EFFECT**-Taste auf ON oder OFF.
- Wenn der Effekt auf ON gestellt wird, schaltet sich die **DIGITAL EFFECT**-Taste automatisch ein, sobald der Klang gewählt wird.

4. Verändern Sie den Effekt mit den Tasten ⑤~⑧.

| Art des Effekts | Parameter | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ |
| CELESTE 1 | DLY | DTN | DEP | SPD |
| CELESTE 2 | DLY | DTN | DEP | SPD |
| CHORUS | DLY | DTN | DEP | SPD |
| ENSEMBLE | DEP1 | SPD1 | DEP2 | SPD2 |
| TREMOLO | WAVE | DEP | SPD | BAL |
| ORG. TRMLO | DEP1 | SPD1 | DEP2 | SPD2 |
| 2nd DELAY | DLY | DTN | KEY | BAL |
| REPEAT | SPD | DCY | SUS | RLS |
| SOLO EFF | | DIST | | DEP |

- DLY (DELAY):
  Bestimmen Sie die Verzögerungszeit zwischen dem Beginn des 1. Tons und dem Beginn des 2. Tons. Je höher der Wert, desto länger die Verzögerungszeit.
- DTN (DETUNE):
  Nehmen Sie hiermit eine Verstimmung des Effekts vor.
- DEP (DEPTH):
  Bestimmen Sie die Tiefe des Effekts. Je höher der Wert, desto kräftiger der Effekt.
- SPD (SPEED):
  Bestimmen Sie die Geschwindigkeit des Effekts. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.
- WAVE:
  Bestimmen Sie die Wellenform für den Effekt. Wählen Sie zwischen SIN, TRI, SQR und SAW.
- BAL (BALANCE):
  Stellen Sie die Lautstärke des zweiten Tons ein.
- KEY (KEY SHIFT):
  Nehmen Sie die Verstimmung für den zweiten Ton vor.
- DCY/SUS/RLS (DECAY/SUSTAIN/RELEASE):
  Die Parameter für den Hüllkurven-Effekt von REPEAT einstellen.
- DIST (DISTORTION):
  Wählen Sie die gewünschte Art der Verzerrung von ON, OFF und TOUCH. (Wenn TOUCH gewählt wird, müssen die Tasten kräftig angeschlagen werden, bevor der Verzerrungseffekt aktiviert wird.)

## AUTO BEND & TRILL (EFF.EDT: PAGE 2)

Die AUTO BEND & TRILL-Funktion ändert die Tonhöhe während der Einschwingzeit. Wählen Sie die gewünschte Figur und verändern Sie den Effekt.

```
2:AUTOBEND&TRILL              DEP  SPD MODE
<BEND > <DELY-UP> <TOUCH> +30   30 <ALL>
  ①       ②       ③       ④     ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

1. Wählen Sie die gewünschte Figur mit den Tasten ①.
   BEND: Die Tonhöhen-Veränderung ist fortlaufend.
   TRILL: Die Tonhöhen-Veränderung erfolgt schrittweise.

2. Wählen Sie die Art der Tonhöhen-Veränderung mit den Tasten ③.
   BEND-Arten: UP, UP-DOWN, UP-DROP und DELY-UP.
   TRILL-Arten: DOWN-UP, UP-DOWN, MELODY und 5-UP.
- Eine Liste aller PITCH EFFECT-Figur finden Sie im beiliegenden "Sound and Rhythm Guide".

3. Wählen Sie die Einschaltungs-Art des Effekts mit den Tasten ⑤.
   OFF: Der Tonhöhen-Effekt ist nicht eingeschaltet.
   ON: Der Tonhöhen-Effekt ist eingeschaltet.
   TOUCH: Der Tonhöhen-Effekt wird entsprechend der Anschlaghärte auf der Tastatur eingeschaltet.

4. Bestimmen Sie den Wert des Tonhöhen-Effekts (–30~+30) mit den Tasten ⑥.
- Wenn ein + Wert eingegeben wird, ändert sich die Tonhöhe von einer angehobenen Tonhöhe (Effekt-Tonhöhe) zur gespielten Tonhöhe (Normal-Tonhöhe) während der Einschwingzeit. Wenn ein – Wert eingegeben wird, ändert sich die Tonhöhe von einer niedrigeren Tonhöhe zur Normal-Tonhöhe während der Einschwingzeit. Bei einem Wert von 0 ändert sich die Tonhöhe während der Einschwingzeit nicht.
- Je höher der absolute Wert, desto größer der Grad der Tonhöhen-Veränderung.

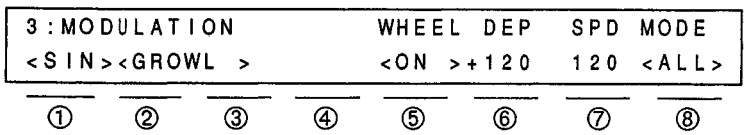
5. Bestimmen Sie mit den Tasten ⑦ die Zeit, die vergehen soll, bis sich die Effekt-Tonhöhe (siehe den obigen Schritt 4) wieder zur Normal-Tonhöhe ändert.
- Wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 30. Je höher der Wert, desto schneller ändert sich die Tonhöhe.

6. Wählen Sie die Betriebsart mit den Tasten ⑧.
   1st: Der Effekt gilt nur für das 1. instrument.
   2nd: Der Effekt gilt nur für das 2. instrument.
   ALL: Der Effekt gilt für alle Instrumente.
   INV: Der für das 2. instrument geltende Effekt wird umgekehrt.



## MODULATION (EFF.EDT: PAGE 3)

Verändern Sie den Vibrato-Effekt, der bei der Verwendung des **MODULATION**-Einstellrads eingeschaltet wird.




1. Wählen Sie das Vibratomuster mit den Tasten ①.
   SIN: Sinuswelle
   TRI: Dreieckwelle
   SQR: Rechteckwelle
   SAW: Sägezahnwelle

2. Wählen Sie die Art des Vibratos mit den Tasten ②.
   NORMAL: Standard-Vibrato
   GROWL: Ein Vibrato, das eine ungleichmäßige Einschwingzeit erzeugt.

3. Wählen Sie den ON/OFF-Zustand des **MODULATION**-Einstellrads mit den Tasten ⑤.
   ON: Wenn das **MODULATION**-Einstellrad gedreht wird, verstärkt sich das Vibrato nach und nach. Die Vibratotiefe wird durch die Position des **MODULATION**-Einstellrads bestimmt.
   OFF: Die Vibratotiefe ist auf einen fixierten Wert voreingestellt und wird durch die Position des **MODULATION**-Einstellrads nicht beeinflußt.

4. Stellen Sie die Tiefe des Vibrato (–127~+127) mit den Tasten ⑥ ein.
- Je höher der Wert, desto größer die Veränderung der Tonhöhe.

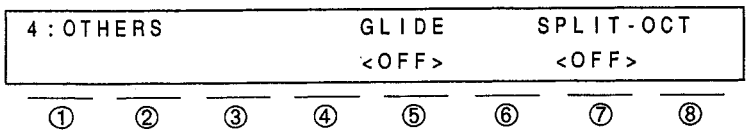
5. Bestimmen Sie die Vibrato-Geschwindigkeit (0~127) mit den Tasten ⑦.
- Je höher der Wert, desto schneller ist die Vibrato-Geschwindigkeit.

- Der GROWL-Vibratoeffekt wird bei einer Einstellung über 100 wirksam.

6. Wählen Sie die Betriebsart mit den Tasten ⑧.
   1st: Der Effekt gilt nur für das 1. Instrument.
   2nd: Der Effekt gilt nur für das 2. Instrument.
   ALL: Der Effekt gilt für alle Instrumente.
   INV: Der für das 2. Instrument geltende Effekt wird umgekehrt.

## OTHERS (EFF.EDT: PAGE 4)

Schalten Sie den Glide-Effekt und den Oktaventrennungs-Effekt ein oder aus.

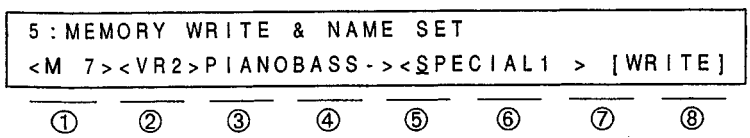



1. Schalten Sie den Glide-Effekt mit den Tasten ⑤ auf ON oder OFF.
- Der Glide-Effekt wird über eine **PAD**-Taste oder den Fußschalter, dem die GLIDE-Funktion zugeordnet wurde, eingeschaltet. (Der Fußschalter ist als Sonderzubehör erhältlich). (Siehe Seite 112.)
- Wenn die GLIDE-Funktion eingeschaltet ist, beginnt der Klang einen Halbton unter der gespielten Tonhöhe und gleitet dann nach oben zur Normal-Tonhöhe.

2. Schalten Sie den Split-Oktav-Effekt mit den Tasten ⑦ ein oder aus.
- Wenn dieser Klang dem rechten Bereich einer geteilten Tastatur zugeordnet wird, senkt sich die Tonhöhe um eine Oktave ab.

## MEMORY WRITE & NAME SET (EFF.EDT: PAGE 5)

Wenn die Editiervorgänge für die Effekte des Original-Klangs abgeschlossen sind, bestimmen Sie den Speicherplatz und versehen Sie ihn mit einer Bezeichnung. Der Ablauf ist der gleiche wie in Abschnitt 6: MEMORY WRITE & NAME SET des BSC.EDT-Menüs. (Siehe Seite 57.)




- Der neu geschaffene Klang kann wie jeder andere Klang von der **SOUND SELECT**-Matrix wieder aufgerufen werden.

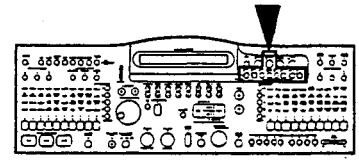
KAPITEL V

# Composer

Mit der **COMPOSER**-Funktion können bis zu 10 eigene Rhythmusfiguren geschaffen und gespeichert werden, genau wie die vorprogrammierten Rhythmen in der **RHYTHM SELECT**-Matrix.

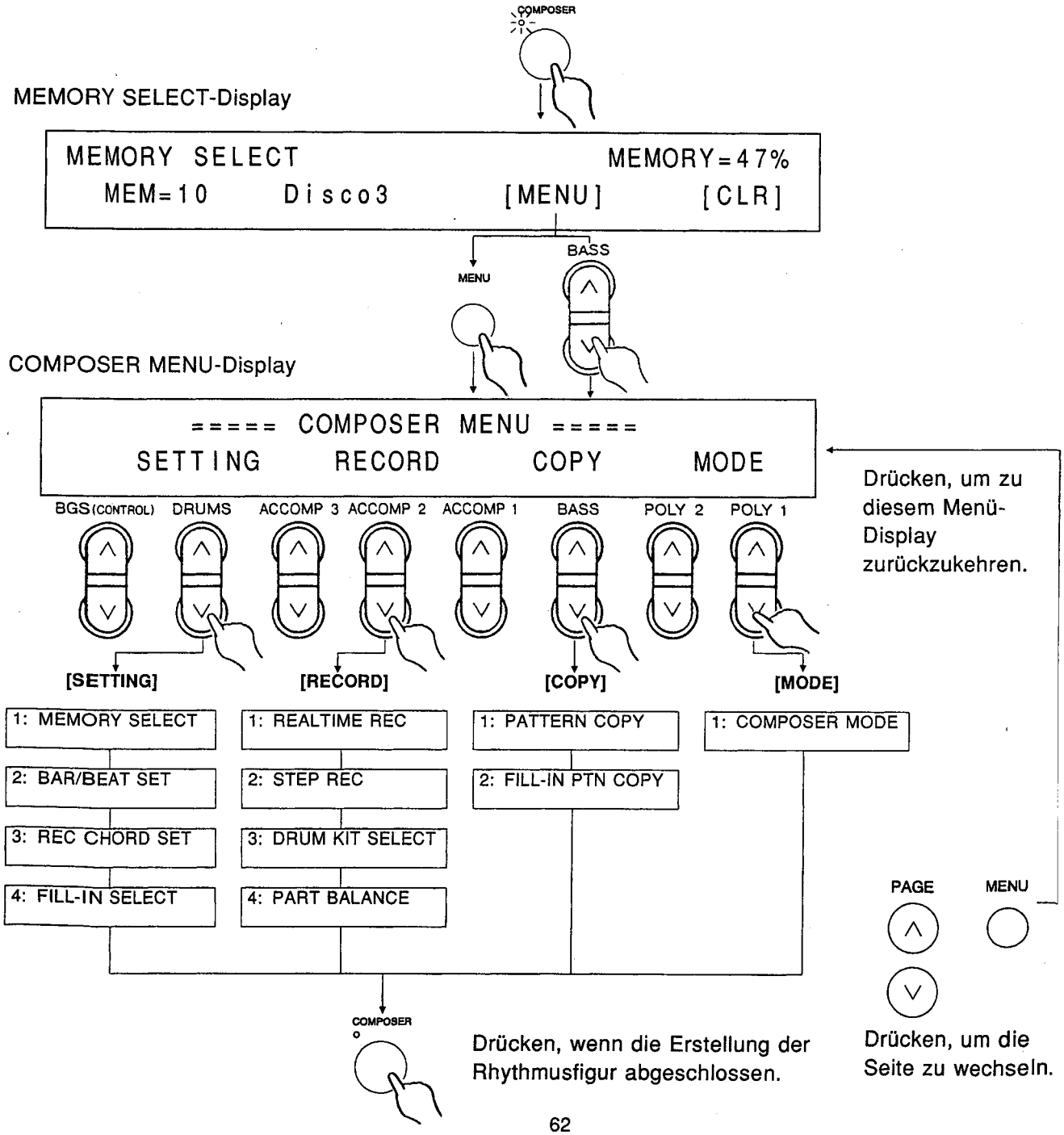
Eine Rhythmusfigur setzt sich aus fünf Bereichen zusammen—**DRUMS**, **BASS**, **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2** und **ACCOMP 3**—und kann bis zu acht Takte lang sein. Sie können ebenso die Teile einer bestehenden Rhythmusfigur (einschließlich der **AUTO PLAY CHORD**-Figur) verändern, um eine neue Figur zusammenzustellen.

## Übersicht über den COMPOSER



Zum Speichern Ihrer Rhythmusfigur stehen zwei Methoden zur Verfügung. In der Echtzeit-Betriebsart können Sie Ihre Rhythmusfigur genau so speichern, wie sie auf der Tastatur gespielt wurde, während bei der Schritt-Betriebsart die Noten einzeln gespeichert werden, genau wie beim Schreiben einer Partitur.



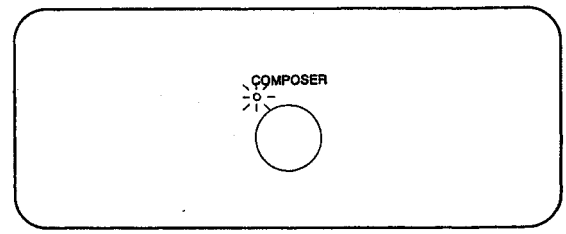


# Vorbereitungen zum Schaffen einer neuen Rhythmusfigur.

Als erstes legen Sie die Grundeigenschaften der neuen Figur fest—die Speichernummer, Bezeichnung, die Anzahl der Takte und das Taktvorzeichen.

## Speichernummer und Rhythmusfigur-Bezeichnung

1. Drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das Display ändert sich nun zum MEMORY SELECT-Display, ähnlich wie das nachstehend gezeigte.




```
MEMORY SELECT                    MEMORY=47%
  MEM=10      Disco3      [MENU]      [CLR]
  ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

**Zuordnen der Speichernummer**

2. Wählen Sie den Speicherplatz (Nummer) für Ihre Rhythmusfigur mit den Tasten ②.
- Sie können eine Zahl von 1 bis 10 wählen.
- Sie können ebenfalls die Zifferntasten 1 bis 10 in der **RHYTHM SELECT**-Matrix verwenden.
- Die Bezeichnung des gegenwärtig im angezeigten Speicherplatz registrierten Rhythmus wird an ③ und ④ angezeigt.
- Sie können eine der Rhythmusfiguren verwenden, um mit Hilfe der Muster-Kopierfunktion eine neue Rhythmusfigur zu schaffen. (Siehe Seite 71.)

**Löschen des Speichers**

3. Um eine vorher registrierte Rhythmusfigur im gewählten Speicherplatz zu löschen, drücken Sie eine der Tasten ⑧.
- Die MEMORY CLEAR-Display erscheint nun.

```
  MEMORY CLEAR              SURE ?
  MEM=10                    [NO]  [YES]
  ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die Nummer des Speicherplatzes zu löschen. Drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO], um die MEMORY CLEAR-Funktion abzubrechen.

**Zuordnen einer Bezeichnung zur Rhythmusfigur**

4. Drücken Sie eine der Tasten ③ oder ④.
- Der Cursor erscheint nun an der Stelle des Displays, an der die Bezeichnung eingeschrieben werden kann.

5. Bewegen Sie den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten, und verwenden Sie die Tasten ③ und ④ oder den **TEMPO/PROGRAM**-Regler, um die Buchstaben für die Bezeichnung auszuwählen.
- Die Bezeichnung für eine Rhythmusfigur kann aus bis zu 7 alphanumerischen Zeichen bestehen.

6. Nachdem Sie die Vorgänge für die Wahl einer Speichernummer und einer Bezeichnung abgeschlossen haben, drücken Sie eine der Tasten ⑥ für [MENU].
- Die Anzeige ändert sich nun zum COMPOSER MENU-Display.

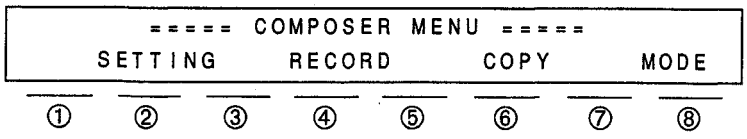
**■ Schnelleinstellung**

Wenn eine der **COMPOSER PART**-Tasten anstatt eine der Tasten ⑥ gedrückt wird, ändert sich das Display direkt zum Display für die Echtzeit-Betriebsart; danach kann sofort mit der Aufnahme begonnen werden. (Siehe Seite 65.)

## Anzahl der Takte und Taktvorzeichen (SETTING: PAGE 2)

Um eine vollkommen neue Rhythmusfigur zu schaffen, bestimmen Sie die Anzahl der Takte in der Rhythmusfigur und ihre Taktvorzeichen.

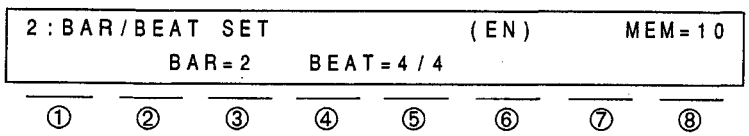
1. Drücken Sie eine der Tasten ②, um [SETTING] des COMPOSER-Menüs zu wählen.



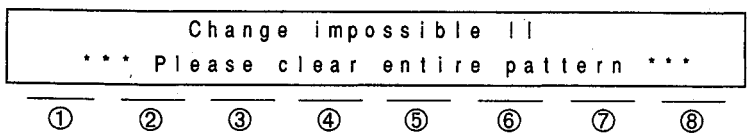

- Die Anzeige ändert sich nun zum MEMORY SELECT-Display.

2. Wählen Sie die Speichernummer, führen Sie den MEMORY CLEAR-Vorgang aus, und versehen Sie die Rhythmusfigur mit einer Bezeichnung (SETTING: PAGE 1).
- Wenn dieser Schritt bereits durchgeführt wurde, ist es nicht erforderlich, ihn zu wiederholen.
- Wenn Sie den MEMORY CLEAR-Vorgang durchführen, wird die Anzahl der Takte automatisch auf BAR=2 und das Taktvorzeichen auf BEAT=4/4 gesetzt.

3. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um die Display PAGE 2 aufzurufen.




Hinweis: Die Anzeige (DIS) an ⑥ bedeutet, daß die Daten bereits in den Speicher aufgenommen wurden; wenn versucht wird, die Einstellung zu ändern, erscheint eine Fehlermeldung am Display. Wenn Sie das Taktvorzeichen und/oder Takt-Daten ändern wollen, müssen Sie zuerst die Vorgänge für die Löschung des Speicherinhalts über das MEMORY SELECT-Display vornehmen.

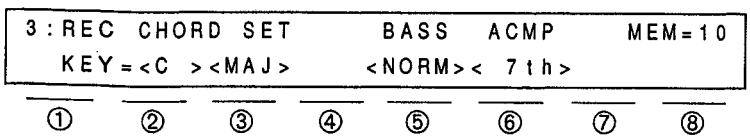



4. Bestimmen Sie die Anzahl der Takte in der Rhythmusfigur (1~8) mit den Tasten ③.

5. Bestimmen Sie das Taktvorzeichen mit den Tasten ⑤.
- Wählen Sie ein Taktvorzeichen aus 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4 und 8/4.

## Eingeben des Akkords für die Rhythmusfigur (SETTING: PAGE 3)

Um korrekte Akkordfolgen bei der Wiedergabe zu gewährleisten, wird die Rhythmusfigur auf der Basis einer C-Tonleiter gespeichert. Um eine Darbietung in einer anderen Tonleiter zu speichern, sind die nachstehenden Schritte auszuführen.



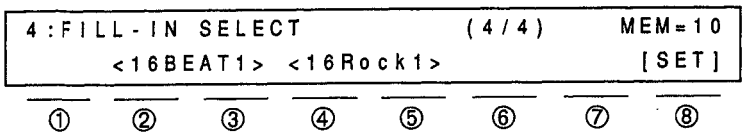

1. Wählen Sie den Grundton der Akkorde, die Sie bei der Wiedergabe der Rhythmusfigur verwenden wollen, mit den Tasten ②.

2. Wählen Sie <MAJ> oder <MIN> mit den Tasten ③.

3. Wählen Sie die Art der Akkord-Erkennung (bei der Wiedergabe) für den **BASS**-Bereich mit den Tasten ⑤, und für die **ACCOMP**-Bereiche mit den Tasten ⑥.
   NORM: Normale Akkord-Erkennung (bei der Wiedergabe) ohne Septime
   7th: Die Akkord-Erkennung (bei der Wiedergabe) schließt die Septime ein.

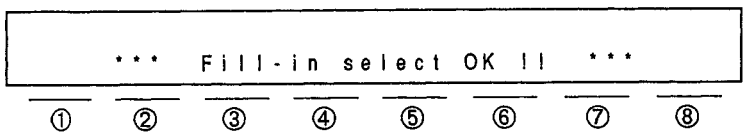
## Wählen Sie die Fill in-Figur (SETTING: PAGE 4)

Wählen Sie die Fill in-, Einleitungs- und Abschlußfigur, die während der Wiedergabe Ihrer neuen Rhythmusfigur erzeugt werden, wenn die **FILL IN**- oder die **INTRO & ENDING**-Taste gedrückt wird.

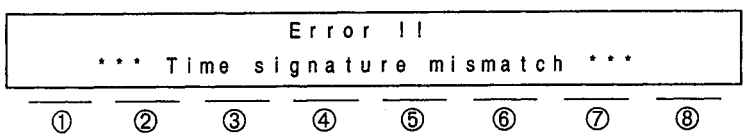



1. Wählen Sie eine Rhythmusbezeichnung mit den Tasten ② oder ③; verwenden Sie die Tasten ④ oder ⑤ zur Wahl der Variations-Bezeichnung.
- Sie können ebenfalls die Tasten in der **RHYTHM SELECT**-Matrix und in **RHYTHM VARIATION** benutzen, um die Wahl vorzunehmen.
- Das Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus wird in ⑥ angezeigt.

2. Drücken Sie eine der [SET]-Tasten ⑧.
- Nachdem die gewünschte Figur gespeichert wurde, ändert sich das Display zur folgenden Display:




- Wenn Sie allerdings einen Rhythmus gewählt haben, dessen Taktvorzeichen sich vom eingestellten Rhythmus unterscheidet (siehe SETTING-Menu, PAGE 2), erscheint die folgende Fehlermeldung. In diesem Fall muß ein Rhythmus gewählt werden, dessen Taktvorzeichen mit dem eingestellten Rhythmus übereinstimmt.



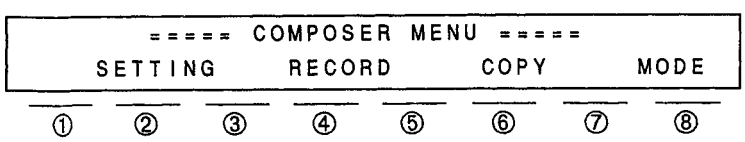



# Erstellen und Speichern einer Rhythmusfigur

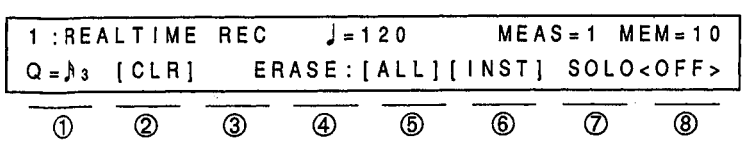
Wenn Sie Ihre Rhythmusfigur in der Echtzeit-Betriebsart speichern, wird jeder Teil der Rhythmusfigur genau so gespeichert, wie er auf der Tastatur gespielt wurde.

## Aufnehmen in der Echtzeit-Betriebsart (RECORD: PAGE 1)

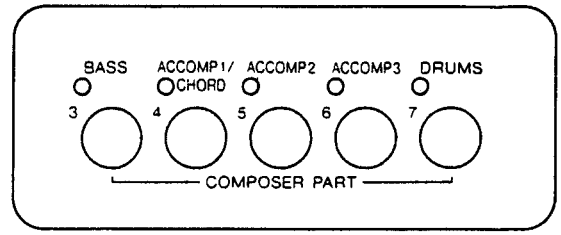
1. Drücken Sie die **MENU**-Taste, um zum COMPOSER MENU-Display zurückzuschalten.




2. Drücken Sie eine der Tasten ④, um [RECORD] zu wählen.
- Die Display ändert sich nun zum REALTIME REC-Display.



3. Wählen Sie den Teil der Rhythmusfigur, den Sie zuerst aufnehmen wollen, indem Sie eine der **COMPOSER PART**-Tasten drücken.
- Sie können nun entweder **DRUMS**, **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2**, **ACCOMP 3** oder **BASS** wählen. Die Anzeige des gewählten Bereichs blinkt.
- Wenn ein **ACCOMP**- oder der **BASS**-Bereich bestimmt wird, wählen Sie die Klänge, Effekte usw. für den gewählten Bereich.




4. Drücken Sie eine der [CLR]-Tasten ②, um alle Notendaten für den bestimmten Bereich zu löschen. (Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn die Vorgänge für MEMORY CLEAR durchgeführt wurden.)

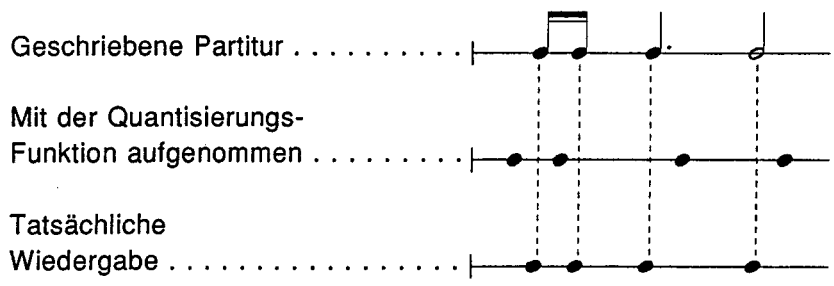
5. Geben Sie den gewünschten Quantisierungs-Pegel mit den Tasten ① ein. (Beziehen Sie sich auf den nachfolgenden Abschnitt "Hinweise zu der Quantisierungs-Funktion".)
- Wählen Sie entweder 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩ oder OFF. (Die 3 steht für eine Triole.)

6. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, und spielen Sie dann diesen Teil.
- Das Metronom gibt den Takt an. Die Geschwindigkeit des Metronoms kann mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Regler eingestellt werden. Das Tempo wird am Display durch "♩=" angezeigt.
- Den Bereich, den Sie aufnehmen, und die bereits aufgenommenen Bereiche werden wiederholt abgespielt. Um eine gespeicherte Darbietung zu korrigieren, beziehen Sie sich auf den Abschnitt "Editieren einer gespeicherten Darbietung" auf der Seite 67.
- Die gespeicherten Takte werden wiederholt abgespielt; während dieser Zeit können neu gespielte Noten zu den bereits gespeicherten hinzugefügt werden. Die Nummer des Taktes wird als "MEAS=" an ⑦ angezeigt.
- Nehmen Sie die Darbietung in C-dur auf, um korrekte Akkordfolgen während der Wiedergabe zu gewährleisten. Um die Darbietung in einer anderen Tonart aufzunehmen, folgen Sie den Anweisungen für REC CHORD SET (SETTING-Menu, PAGE 3), bevor mit der Aufnahme begonnen wird. (Siehe Seite 64.)
- Spielen Sie den **DRUMS**-Bereich mit den **KEYBOARD PERCUSSION**-Tasten.
- **PITCH BEND**- und **MODULATION**-Effekte werden ebenfalls aufgenommen (mit Ausnahme des **DRUMS**-Bereichs).
- Wenn Sie eine der Tasten ⑧ drücken, um SOLO auf ON zu stellen, wird nur der Teil während der Aufnahme wiedergeben, der gerade aufgenommen wird.

**Hinweise zur Quantisierungs-Funktion**

Wenn Sie auf der Tastatur spielen, ist Ihr Timing vielleicht nicht immer im Takt; dies wird dann aufgenommen und auch wiedergegeben. Mit Hilfe der Quantisierungs-Funktion werden diese Ungleichmäßigkeiten kompensiert.

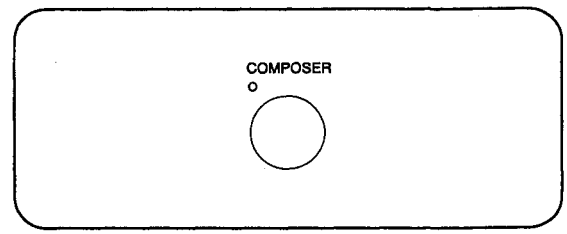
Wenn Sie zum Beispiel das folgende Stück aufnehmen, wobei der Quantisierungs-Pegel auf Q= 𝅘𝅥𝅯 eingestellt ist:



- Maximale Anzahl der Noten, die gleichzeitig erklingen können:

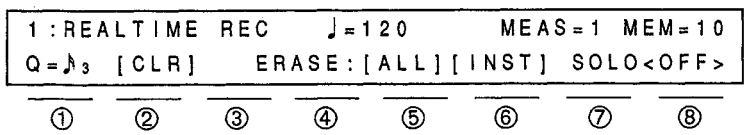
| | |
|---|---|
| **ACCOMP 1** | 4 Noten |
| **ACCOMP 2** | 4 Noten |
| **ACCOMP 3** | 4 Noten |
| **BASS** | 1 Note |
| **DRUMS** | 6 Noten |

7. Wiederholen Sie die Schritte 3~6, um die anderen Klanggruppen der Figur aufzunehmen.
8. Nachdem Sie alle Klanggruppen aufgenommen haben, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.




## Editieren der gespeicherten Darbietung

Sollte Ihnen beim Aufnehmen Ihrer Darbietung ein Fehler unterlaufen, kann dieser wieder korrigiert werden.




[ALL]
Die in dem gewählten Bereich gespeicherte Darbietung wird gelöscht, solange eine der Tasten ⑤ gedrückt wird. Danach kann dieser Bereich noch einmal aufgenommen werden.

[INST]
Wenn der **DRUMS**-Bereich angewählt ist, werden die Instrumente nacheinander gelöscht. Halten Sie eine der Tasten ⑥ gedrückt, und bestimmen Sie den Instrumenten-Klang, der gelöscht werden soll, indem Sie die entsprechende **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste auf der Tastatur drücken. Das betreffende Instrument wird danach gelöscht, solange die Taste ⑥ gedrückt gehalten wird.

## DRUMS-Instrumente (RECORD: PAGE 3)

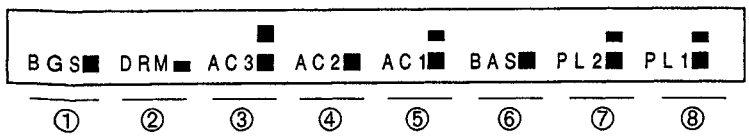
Die im **DRUMS**-Bereich enthaltenen Instrumente können verändert werden, um sie dem Musikstil anzupassen.

Wählen Sie den Stil mit den Tasten ④ oder ⑤. Sie können ROCK1, ROCK2, ELECTRIC, STANDARD und SYNTH wählen.

- Bitte beachten Sie, daß diese Einstellung mit der DRUM KIT-Einstellung der **SOUND**-Betriebsart nicht in Verbindung steht. (Siehe Seite 48.)

## Lautstärken-Balance (RECORD: PAGE 4)

Sie können die Balancetasten zur Einstellung der Lautstärke für jeden Bereich während des Aufnahmevorgangs benutzen.



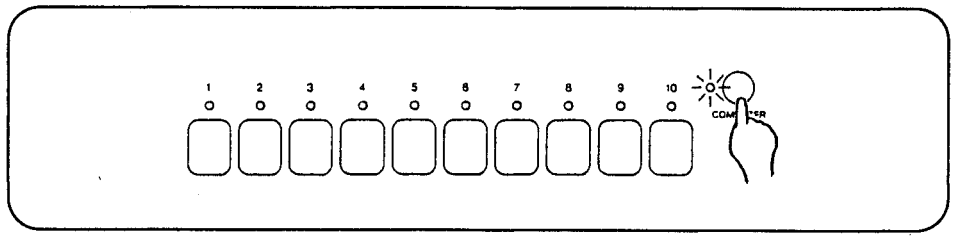

- Die Lautstärke-Balance wird bei einer Rhythmusfigur nicht aufgezeichnet.

Vergessen Sie nicht, die **COMPOSER**-Taste auszuschalten, nachdem alle Einstellungen, Korrekturen und Aufnahmen durchgeführt wurden.

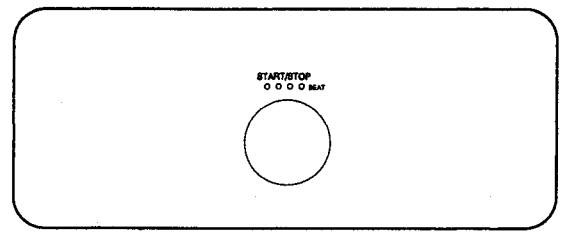
## Wiedergabe der gespeicherten Rhythmusfiguren

Die neu geschaffenen Rhythmusfiguren können genau wie die voreingestellten Rhythmen wiedergegeben werden. Die **BASS**- und **ACCOMP**-Klanggruppen werden wiedergegeben, wenn Sie **AUTO PLAY CHORD** benutzen.

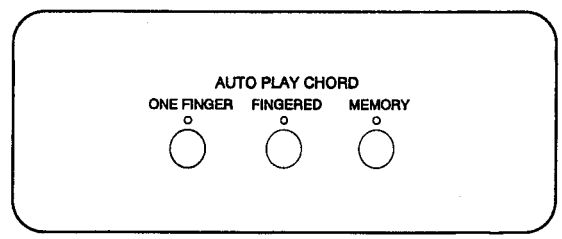
1. Drücken Sie die **COMPOSER**-Taste in der **RHYTHM SELECT**-Matrix; danach drücken Sie die Zifferntaste, unter der die gewünschte Rhythmusfigur gespeichert wurde. (Tasten **1~10** in der **RHYTHM SELECT**-Matrix.)




2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
♪ Die **DRUMS**-Klanggruppe wird nun wiedergegeben.




3. Drücken Sie entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste in **AUTO PLAY CHORD**, um sie einzuschalten.



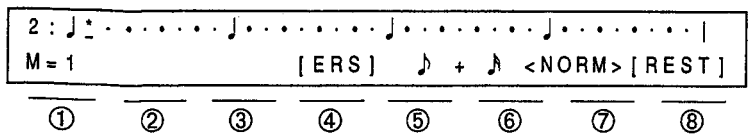

4. Spielen Sie den Akkord auf der linken Seite der geteilten Tastatur.
♪ Die **BASS**- und **ACCOMP**-Klanggruppen werden zu den gespielten Akkorden wiedergegeben.

# Aufnehmen der Darbietung in der Schrittmethode

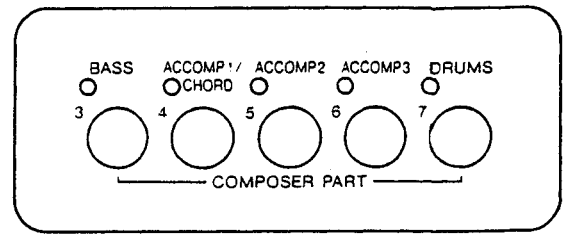
In der "Schrittmethode" werden die einzelnen Noten der Darbietung Schritt für Schritt über das Display aufgenommen, fast wie beim Schreiben einer Partitur. Diese Methode empfiehlt sich zum Beispiel beim Aufnehmen einer komplizierten Rhythmusfigur, die keinen Fehler enthalten darf.

## Schrittmethode (RECORD: PAGE 2)

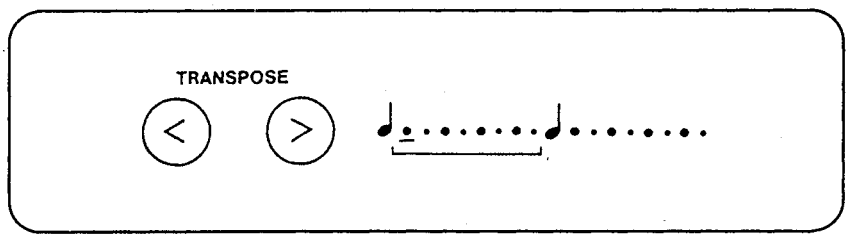
Die Noten werden einzeln und nacheinander entsprechend dem Display der Schrittaufnahme-Methode auf PAGE 2 des [RECORD]-Displays aufgenommen. (Zuerst müssen Sie die Anweisungen im Abschnitt "Vorbereitungen zur Schaffung einer neuen Rhythmusfigur" auf Seite 63 durchführen).



1. Wählen Sie die Klanggruppe der Rhythmusfigur, die aufgenommen werden soll, indem Sie eine der **COMPOSER PART**-Tasten drücken.
- Sie können **DRUMS, ACCOMP 1, ACCOMP 2, ACCOMP 3** oder **BASS** wählen. Danach blinkt die Anzeige des gewählten Bereichs.
- Wenn ein **ACCOMP**- oder **BASS**-Bereich gewählt wird, müssen Sie nun die Klänge, Effekte usw. für den eingestellten Bereich auswählen.




2. Bestimmen Sie die Nummer des Taktes, die Sie zuerst aufnehmen wollen, indem Sie die Tasten ① drücken.
3. Bewegen Sie den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten auf den Punkt (Note) am Display, die aufgenommen werden soll.




- Jeder Punkt am Display repräsentiert ein Achtel einer Viertelnote, d.h. eine zweiunddreißigstel Note.
4. Bestimmen Sie den Notenwert und die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs (Gate Time).

**Notenwert**

Verwenden Sie die Tasten ⑤ um den Notenwert zu bestimmen. Es kann einer der folgenden Werte eingegeben werden:

𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝, 𝅝 × 2~4 (Eine 3 steht für eine Triole.)

- Für andere Notenwerte verwenden Sie die Taste ⑥, um den Notenwert zu bestimmen, der zu dem in Schritt ⑤ gewählten Wert hinzugefügt werden soll.

Beispiel: Aufnehmen einer punktierten Viertelnote (𝅗𝅥.)

𝅗𝅥 + 𝅘𝅥𝅮

**Gate Time**

Bestimmen Sie mit den Tasten ⑦ die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs, um den gewünschten Legato- oder Stakkato-Effekt zu erhalten.

Die gewählte Einstellung beeinflußt die Notenlänge wie folgt:

| | |
|---|---|
| TENU (Tenuto) | 100% |
| NORM (Normal) | 80% |
| STAC (Stakkato) | 50% |
| CUT (Kürzung) | 25% |

5. Spielen Sie die Note auf der Tastatur.
- Die Tonhöhe und die "Anschlagstärke" (wie fest die Taste gedrückt wurde) werden ebenfalls gespeichert und in ② bzw. ③ angezeigt.
- Der Punkt, an dem eine Note gespeichert wurde, ändert sich zu einer ∗-Markierung.
- Wenn eine Note aufgenommen wird, bewegt der Cursor sich zur nächsten, noch nicht aufgenommenen Position.
- Die Noten des **DRUMS**-Bereichs werden mit den **KEYBOARD PERCUSSION**-Tasten eingegeben.
- Nehmen Sie die Darbietung in C-dur auf, um eine korrekte Begleitung während der Wiedergabe zu gewährleisten. Um die Darbietung in einer anderen Tonart aufzunehmen, folgen Sie den Anweisungen für REC CHORD SET (SETTING-Menü, PAGE 3), bevor mit der Aufnahme begonnen wird. (Siehe Seite 64.)
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, kann dieser an jeder beliebigen Position korrigiert werden. Beziehen Sie sich auf den nachfolgenden Abschnitt "Korrigieren der Daten".
- Die maximale Anzahl von Noten, die gleichzeitig erklingen können, ist die gleiche wie in der Echtzeit-Betriebsart. (Siehe Seite 67.)

[REST]
Speichern Sie eine Pause, indem die Tasten ⑧ gedrückt werden.
- Bestimmen Sie den Pausenwert mit den Tasten ⑤ und ⑥, genau wie bei den Notenwerten.
- Die Positionen am Display, für die keine Note aufgenommen wurde, werden als Pausen wiedergegeben.

6. Wiederholen Sie die Schritte 3~5, um mit dem Speichern von Noten fortzufahren.
- Nachdem alle Noten in einem Takt aufgenommen wurden, gehen Sie zum nächsten Takt und setzen den Speichervorgang fort.

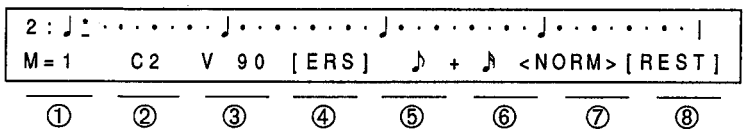
7. Wiederholen Sie die Schritte 1~6, um die anderen Klanggruppen dieser Figur aufzunehmen.

8. Nachdem alle Klanggruppen gespeichert wurden, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.

## Korrigieren der Daten

Daten, die mit der Schrittmethode gespeichert wurden, lassen sich problemlos korrigieren oder löschen.

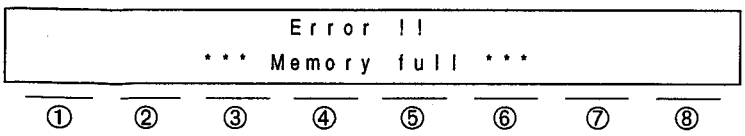
1. Bewegen Sie den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten zu der Position, die korrigiert werden soll.




- Die Tonlage des gespeicherten Klangs wird in ②, und die Lautstärke des Klangs (Anschlagstärke) (0~127) wird in ③ angezeigt.
- Wenn der Cursor zu einer Position bewegt wird, in der ein Akkord gespeichert ist, ändert sich die Anzeige der Daten, die in dieser Position gespeichert sind, bei jedem Drücken der **TRANSPOSE**-Taste.
- Drücken Sie eine der Tasten ④ [ERS] um die Daten an der Cursor-Position zu löschen.

2. Speichern Sie die korrekten Daten.
- Verändern Sie die Tonhöhe (Notenbezeichnung) mit den Tasten ②, und/oder die Anschlagstärke mit den Tasten ③.
- Sie können die **DRUMS**-Klänge und die Lautstärke in der gleichen Weise wie bei Echtzeitaufnahmen eingeben (Siehe Seite 66.)
- Nachdem alle gewünschten Daten korrigiert wurden, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.
- Um das gespeicherte Muster wiederzugeben, beziehen Sie sich auf Seite 68.

**Speicherkapazität**
In Notenmengen ausgedrückt, beträgt die Gesamt-Speicherkapazität des **COMPOSER** ungefähr 2400 Noten. Wenn die Speicherkapazität erschöpft ist, ertönt ein Warnton und das folgende Display erscheint. In diesem Fall können keine weiteren Daten im **COMPOSER** gespeichert werden.




- Der verbleibende Speicherkapazität wird in Prozent (%) am MEMORY SELECT-Display angezeigt.

# Kopieren einer Rhythmusfigur

Eine schnelle und bequeme Art, eine Rhythmusfigur zu schaffen, bietet sich durch das Kopieren einer bereits bestehenden Rhythmusfigur (einschließlich die Rhythmen von **AUTO PLAY CHORD**) oder eines aufgenommenen **COMPOSER**-Rhythmus in einen anderen **COMPOSER**-Speicher; danach können gewisse Teile verändert werden, bevor die Figur gespeichert wird.

## PATTERN COPY (COPY: PAGE 1)

Verwenden Sie die PATTERN COPY-Funktion, um eine vorprogrammierte oder bereits aufgenommene Rhythmusfigur zu kopieren.

1. Drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie einzuschalten. Wählen Sie die Speichernummer und bestimmen Sie eine Bezeichnung für die neue Rhythmusfigur.

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑥ am COMPOSER MENU-Display, oder wählen Sie [COPY].
- Das Display ändert sich wie folgt:

```
1:PATTERN COPY                    TO:MEMORY10
FROM:<16BEAT1> <16Rock1>                [YES]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

3. Verwenden Sie die Tasten ② und ③, um die Bezeichnung und den Rhythmus auszuwählen, die kopiert werden sollen; mit den Tasten ④ und ⑤ kann die Bezeichnung der Rhythmus-Variation gewählt werden.
- Sie können ebenfalls die Tasten in der **RHYTHM SELECT**-Matrix und die **RHYTHM VARIATION**-Tasten verwenden.

4. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Eine Kopie des Rhythmus und seiner Variation wird nun im gewählten Speicher registriert, und das Display ändert sich wie folgt:

```
*** Pattern copy completed !! ***
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

- Sie können nun die gespeicherte Kopie editieren, indem durch Drücken der **MENU**-Taste zum Display von COMPOSER MENU zurückgekehrt wird; danach ist [RECORD], und dann entweder 1: REALTIME REC oder 2: STEP REC zu wählen und die Anweisungen für das Editieren der Darbietung auszuführen.

5. Nachdem das Editieren der Rhythmusfigur beendet ist, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.

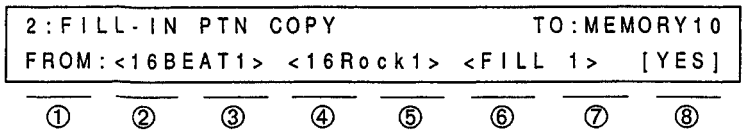
## Kopieren einer Fill In- Intro- oder Ending-Figur (COPY: PAGE 2)

Diese Figuren von Original-Rhythmen können Composer-Plätzen als Fill In, Intro oder Ending zugeordnet werden. Diese Figuren können mit dem COMPOSER MODE gewählt werden (wird später erläutert).

1. Drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie einzuschalten. Wählen Sie die Speichernummer und bestimmen Sie eine Bezeichnung für die neue Rhythmusfigur.

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑥ am COMPOSER MENU, um [COPY] zu wählen.

3. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um zu 2: FILL-IN PTN COPY-Display zu gehen.




4. Verwenden Sie die Tasten ② und ③, um die Bezeichnung und den Rhythmus auszuwählen, die kopiert werden sollen; mit den Tasten ④ und ⑤ kann die Bezeichnung der Rhythmus-Variation gewählt werden.
- Sie können ebenfalls die Tasten in der **RHYTHM SELECT**-Matrix und die **RHYTHM VARIATION**-Tasten verwenden.

5. Wählen Sie mit den Tasten ⑥ und ⑦ das zu kopierende Muster: FILL 1, FILL 2, INTRO oder ENDING.

6. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Eine Kopie des gewählten Musters wird nun im Speicher registriert.
- Sie können nun die gespeicherte Kopie editieren, indem Sie die **MENU**-Taste drücken, um zum Display von COMPOSER MENU zurückzukehren; danach ist [RECORD], und dann entweder 1: REALTIME REC oder 2: STEP REC zu wählen und die Anweisungen für das Editieren der Darbietung auszuführen.

7. Nachdem das Editieren der Rhythmusfigur beendet ist, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.

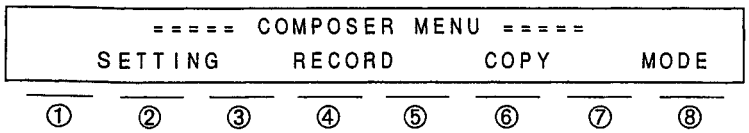
# Erstellen Sie Fill-In, Intro und Ending

Zur Wiedergabe des Fill In, Intro und Ending, die in speziellen **COMPOSER**-Speichern registriert wurden, dient der COMPOSER MODE. Dazu ist während einer **COMPOSER**-Darbietung die **FILL IN**- oder die **INTRO & ENDING**-Taste zu drücken.

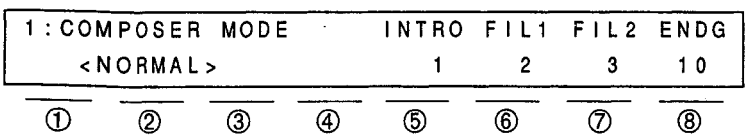
## Einstellen des COMPOSER MODE (MODE: PAGE 1)

1. Erstellen und speichern Sie jedes Fill In, Intro und Ending unter einer separaten Speichernummer im **COMPOSER**.
- Sie können dazu die FILL-IN PTN COPY-Funktion verwenden, um die gewünschte Figur von einem voreingestellten Rhythmus zu kopieren. Wenn Sie diese Kopie als Basis verwenden, läßt sich durch Verändern der Klanggruppen eine neue Figur erstellen. (Siehe Seite 71.)

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧, um [MODE] vom COMPOSER MENU-Display zu wählen.

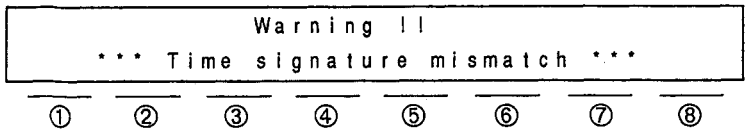



- Das Display ändert sich wie folgt:




3. Wählen Sie EXPAND mit den Tasten ②.
NORMAL: Die **FILL IN**- und **INTRO & ENDING**-Tasten geben Original-Figuren Wieder.
EXPAND: Die **FILL IN**- und **INTRO & ENDING**-Taste geben selber erstellte Figuren wieder.

- Wenn zu dieser Zeit eine Figur mit einem anderen Taktvorzeichen unter einer der **COMPOSER**-Speichertasten **1** bis **10** abgespeichert wird, erscheint die untenstehende Fehlermeldung im Display. Ein Muster, dessen Taktvorzeichen sich vom Wiedergabemuster unterscheidet, kann als **FILL IN**, **INTRO** und **ENDING** nicht verwendet werden.

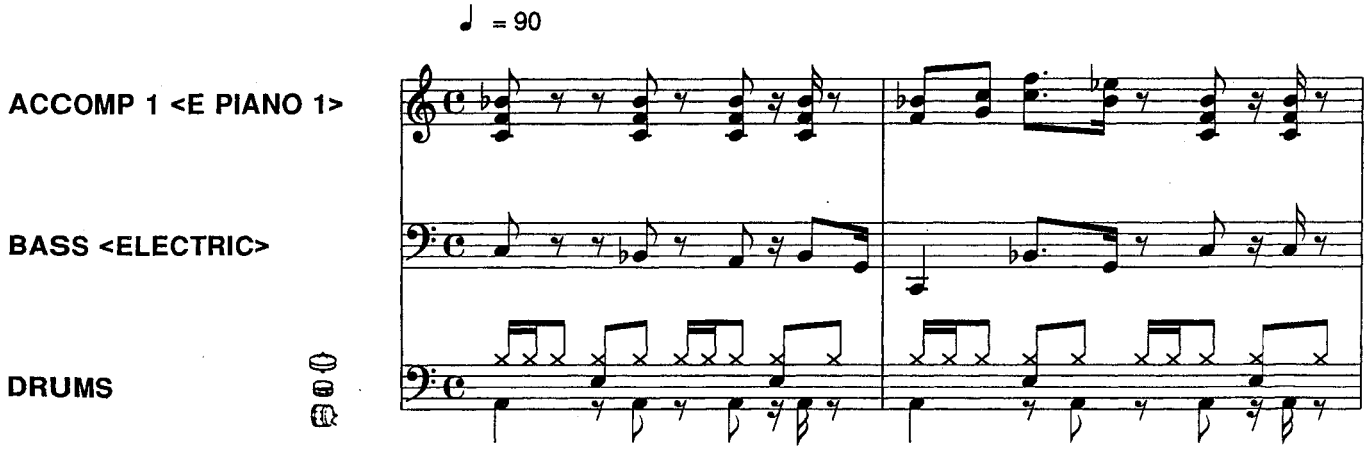



4. Bestimmen Sie mit den Display-Positionen ⑤~⑧ die **COMPOSER**-Speichernummern (**1~10**), um die Wiedergabe zu beginnen, wenn die entsprechende Taste des Bedienfelds (**INTRO**, **FILL IN 1**, **FILL IN 2**, **ENDING**) gedrückt wird.
- Wenn Sie zum Beispiel FIL1 auf "2" setzen, wird das unter Nummer 2 des **COMPOSER**-Speichers registrierte Figur bei Wiedergabe eines **COMPOSER**-Rhythmus als Zwischenspiel wiedergegeben, wenn die **FILL IN 1**-Taste gedrückt wird.

5. Nachdem Sie die Einstellungen alle eingegeben haben, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.

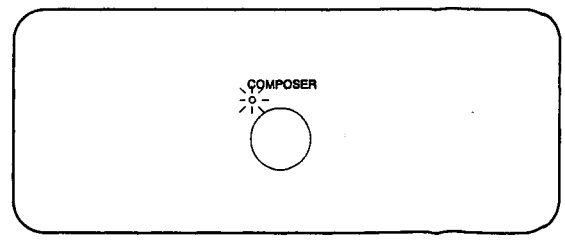
# Beispiel für die Erstellung eines COMPOSER-Musters

Speichern Sie die folgende Figur, um ein Begleitmuster zu erstellen.

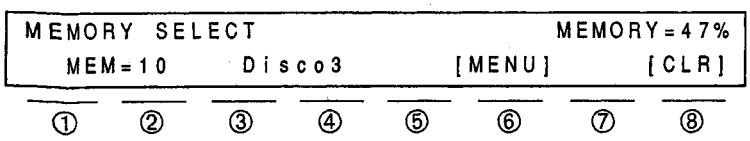



## Vorbereitungen zur Aufnahme

1. Schalten Sie die **COMPOSER**-Taste ein.




- Die MEMORY SELECT-Display erscheint nun.

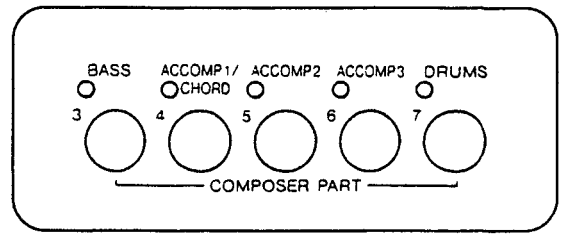



2. Wählen Sie die **COMPOSER**-Speichernummer mit den Tasten ② oder den mit **1~10** numerierten Tasten in der **RHYTHM SELECT**-Matrix.

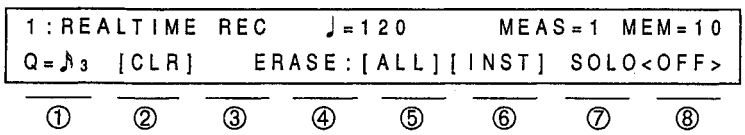
3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧; am MEMORY CLEAR-Display drücken Sie ebenfalls eine der Tasten ⑧, um den gewählten Speicherinhalt zu löschen. (Siehe Seite 63.)

4. Mit den Tasten ③ und ④ und den **TRANSPOSE**-Tasten können Sie nun eine Bezeichnung eingeben. (Siehe Seite 63.)

5. Schalten Sie die **DRUMS**-Taste im **COMPOSER PART**-Bereich ein.
- Die Anzeige für die **DRUMS**-Taste blinkt nun.
- Die Display ändert sich zum Display für die Echtzeit-Betriebsart.




## Speichern der DRUMS-Klanggruppe in der Echtzeit-Betriebsart

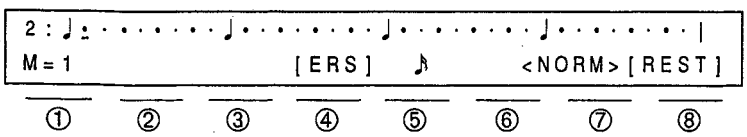



1. Stellen Sie den Quantisierungspegel mit den Tasten ① auf ♪. Stellen Sie das Tempo mit dem **TEMPO/PROGRAM**-Regler auf ♩=90.

2. Spielen Sie den Schlagzeug-Teil mit den **KEYBOARD PERCUSSION**-Tasten (auf der Tastatur) in Übereinstimmung mit dem Metronom.
- Die beiden Takte der Rhythmusfigur werden laufend wiederholt—Sie können also Noten einfügen, während Sie sich die bereits aufgenommenen Noten anhören.
- Sollte Ihnen beim Aufnehmen Ihrer Darbietung ein Fehler unterlaufen, kann dieser mit den Tasten ⑤ und ⑥ wieder gelöscht werden. Die gespeicherte Darbietung wird ganz gelöscht, solange eine der Tasten ⑤ gedrückt gehalten wird. Wenn nur ein spezielles Instrument gelöscht werden soll, halten Sie eine der Tasten ⑥ gedrückt, und drücken Sie dann die entsprechende **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste. Das betreffende Instrument wird danach gelöscht, solange die Taste ⑥ gedrückt gehalten wird.

## Speichern der BASS-Klanggruppe in der Schrittbetriebsart

1. Drücken Sie die **PAGE** ∧-Taste einmal, um zum Display für PAGE 2 zu gehen.




2. Schalten Sie die **BASS**-Taste im **COMPOSER PART**-Bereich ein.
- Die **BASS**-Anzeige blinkt nun.

3. Wählen Sie **ELECTRIC BASS** in der **SOUND SELECT**-Matrix. Schalten Sie die **SOUND VARIATION1** -Taste ein.

4. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Cursor zu der Position zu bewegen, in der eine Note der **BASS**-Klanggruppe gespeichert werden soll. Wählen Sie den Notenwert mit den Tasten ⑤. Spielen Sie die Note auf der Tastatur.
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie eine der Tasten ④ für [ERS]. Die angezeigten Daten werden gelöscht.

# Speichern der ACCOMP 1-Klanggruppe in der Echtzeit-Betriebsart

1. Drücken Sie die **PAGE** ∨-Taste einmal, um zum Display für PAGE 1 zu gehen.

2. Schalten Sie die **ACCOMP 1**-Taste im **COMPOSER PART**-Bereich ein.
- Die **ACCOMP 1**-Anzeige blinkt nun.

3. Wählen Sie **E PIANO 1** in der **SOUND SELECT**-Matrix. Schalten Sie die **SOUND VARIATION 2**-Taste ein.

4. Spielen Sie die **ACCOMP 1**-Klanggruppe im Takt mit den anderen gespeicherten Klanggruppen
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, können Sie mit den Tasten ⑤ den betreffenden Teil der Darbietung wieder löschen.

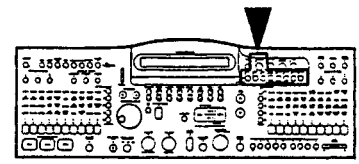
5. Nachdem das Aufnehmen aller Klanggruppen beendet ist, drücken Sie die **COMPOSER**-Taste, um sie auszuschalten.
- Die gespeicherte Figur wird auf die gleiche Weise wie andere Rhythmen der **RHYTHM SELECT**-Matrix aufgerufen. (Siehe Seite 34.)

KAPITEL VI

# Sequencer

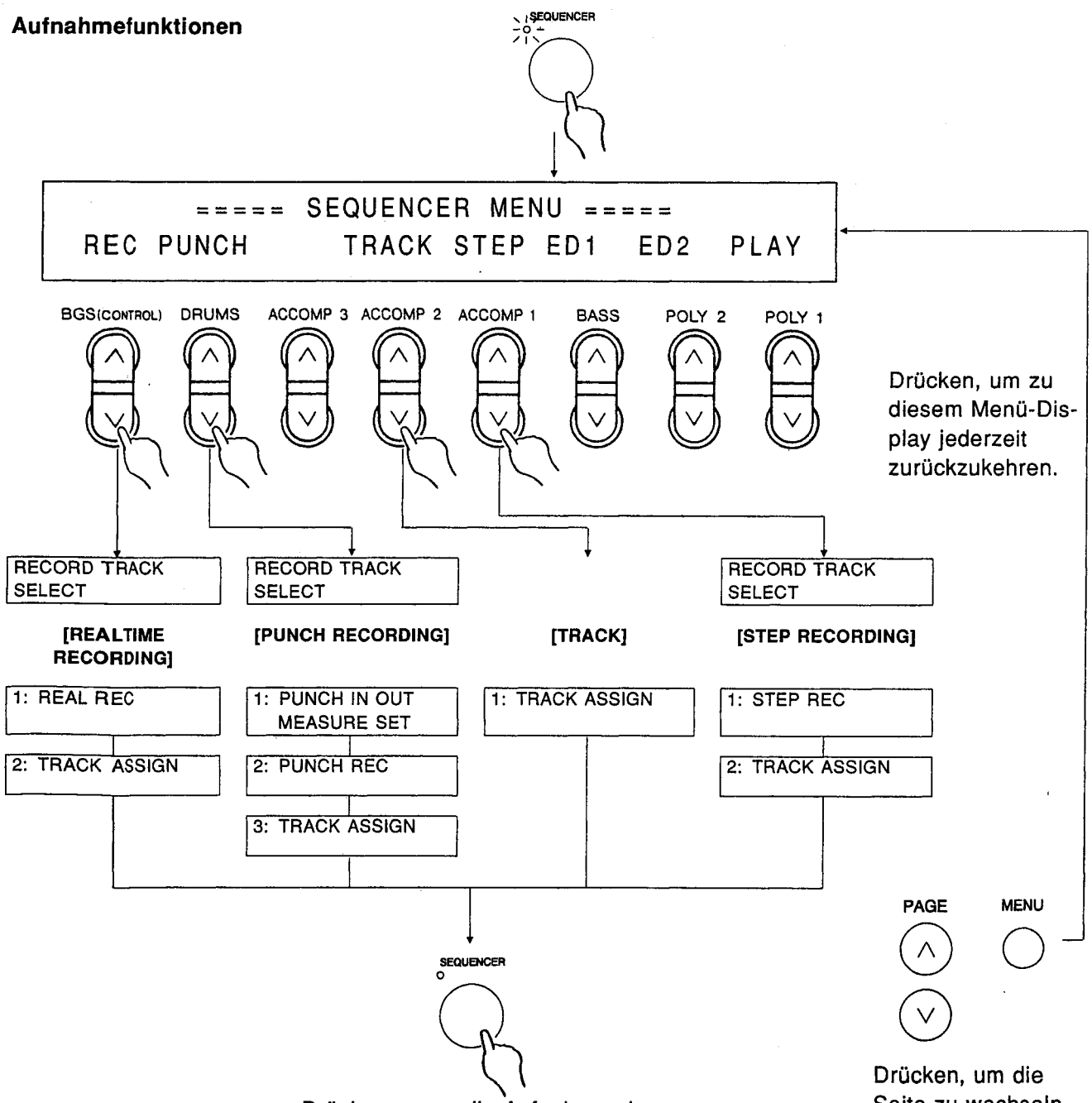
Der **SEQUENCER** kann Ihre gesamte Darbietung speichern—Melodie und Begleitung, Klang, Bedienfeld-Änderungen, selbst Rhythmus-Veränderungen- und gewährleistet damit eine komplette automatische Wiedergabe zu jeder beliebigen Zeit.

## Überblick über den SEQUENCER

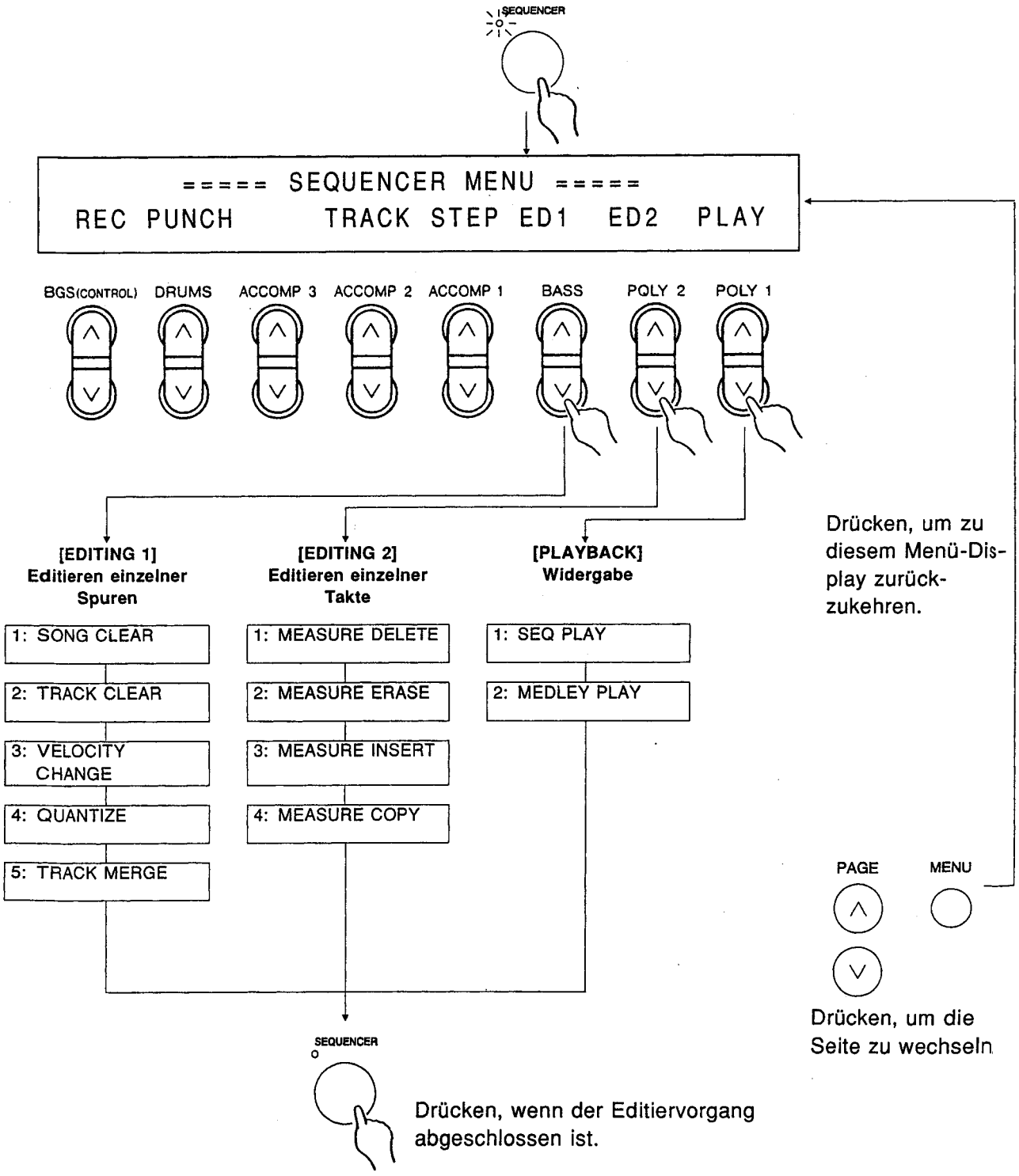


Es stehen zwei Aufnahme-Methoden zur Verfügung—Echtzeitaufnahme (in der die Darbietung mit dem gleichen Takt aufgenommen wird, in der sie gespielt wurde), und der Schrittmethode (wobei die Noten einzeln eingegeben werden).

### Aufnahmefunktionen



## Editierfunktionen

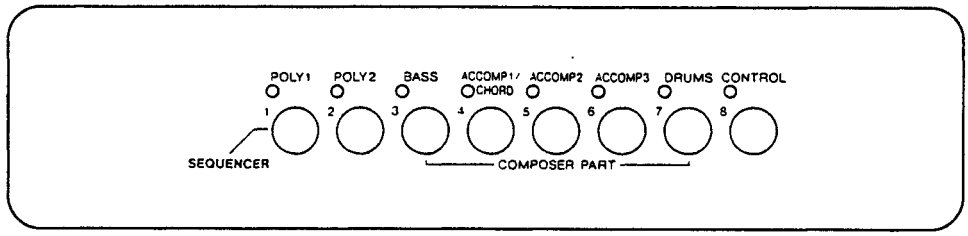


# Bereiche und Spuren

Ihr Keyboard verfügt über 8 **SEQUENCER**-Spuren und 11 **SEQUENCER**-Bereiche. Jeder Bereich ist bereits einer Spur von **1** bis **8** zugeordnet. Durch Mehrspurenaufnahmen kann eine Ensemble-Darbietung von bis zu 8 Bereichen geschaffen werden.

## SEQUENCER-Bereiche

Die folgende Zusammenfassung erläutert den Inhalt der einzelnen **SEQUENCER**-Bereiche.




| **Bezeichnung des Bereichs** [Bezeichnung im Display] | **verwendet für** | **Aufnehmbare Informationen** |
|---|---|---|
| **POLY 1** [PL1]<br>**POLY 2** [PL2]<br>**ACCOMP 1** [AC1]<br>**ACCOMP 2** [AC2]<br>**ACCOMP 3** [AC3]<br>**BASS** [BAS] | Aufnahme der Darbietung jeden Bereichs (Echtzeit/Schrittmethode) | • Klang- und Lautstärke-Einstellungen<br>• Effekt-Einstellungen für jede Klanggruppe (**SUSTAIN, DIGITAL EFFECT** ein/aus)<br>• Rhythmus **START/STOP**<br>• **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein<br>• Betätigung vom **PITCH BEND**-Einstellrad, **MODULATION**-Einstellrad |
| **DRUMS** [DRM] | Aufnahme der **DRUMS**-Darbietung mit **KEYBOARD PERCUSSION** und die **MANUAL PERCUSSION**-Darbietung (Echtzeit/Schrittmethode) | • Lautstärke-Einstellungen<br>• Rhythmus **START/STOP**<br>• **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein |
| **CONTROL** [CTL] | Aufnahme von Bedienfeld-Umschaltungen (Echtzeit/Schrittmethode) | • Rhythmus **START/STOP**<br>• **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein<br>• **AUTO PLAY CHORD**-Status (**ONE FINGER, FINGERED, MEMORY**)<br>• **KEYBOARD PERCUSSION** ein/aus<br>• **TECHNI-CHORD** ein/aus<br>• **DYNAMIC ACCOMP, MUSIC STYLE ARRANGER** ein/aus<br>• Veränderungen der Auswahl von **RHYTHM SELECT**<br>• Veränderungen der Auswahl von **BGS, FADE OUT** ein, Lautstärke-Einstellungen von **BGS**<br>• Tempo-Einstellungen<br>• **CONDUCTOR**-Status<br>• **SPLIT POINT, TRANSPOSE**-Status<br>• **DIGITAL REVERB** ein/aus<br>• **PANEL MEMORY** Wechsel<br>• Bedienung des Fußschalters (separat erhältliches Sonderzubehör)<br>• Bedienung des Expression-Pedals (separat erhältliches Sonderzubehör) |

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

| Bezeichnung des Bereichs [Bezeichnung im Display] | verwendet für | Aufnehmbare Informationen |
|---|---|---|
| **AUTO PLAY CHORD** [APC] | (Wenn **AUTO PLAY CHORD** eingeschaltet ist) Akkorde von **AUTO PLAY CHORD** für den **ACCOMP 1**-Bereich (Echtzeit-Aufnahmemethode)<br><br>(Wenn **AUTO PLAY CHORD** ausgeschaltet ist) Aufnehmen der Darbietung des **ACCOMP 1**-Bereichs (Echtzeit-Aufnahmemethode) | • **ACCOMP 1**-Einstellungen (Klang, Lautstärke, **SUSTAIN** und **DIGITAL EFFECT** ein/aus, Verwendung vom **PITCH BEND**-Einstellrad und den **MODULATION**-Einstellrad)<br>• Rhythmus **START/STOP**<br>• **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein<br>• **AUTO PLAY CHORD**-Status (**ONE FINGER, FINGERED, MEMORY**) |
| **CHORD** [CHD] | Akkorde von **AUTO PLAY CHORD** (Schrittmethode) | • **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein |
| **RHYTHM** [RHY] | Bedienfeld-Umschaltungen, die mit dem Rhythmus zusammenhängen (Schrittmethode) | • Rhythmus **START/STOP**<br>• **RHYTHM SELECT** Wechsel<br>• **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** ein<br>• Tempo-Einstellungen |

- Als Anfangseinstellung wird der **ACCOMP 1/CHORD**-Spur der **AUTO PLAY CHORD**-Bereich [APC] (bei Echtzeit-Aufnahmen) bzw. der **CHORD**-Bereich [CHD] (bei Schritt-Aufnahmen) zugeordnet.
- Sie können die einzelnen Bereiche mit der TRACK ASSIGN-Funktion den Spuren wie gewünscht zuordnen. (Siehe Seite 71.)



- Maximale Anzahl der Noten, die gleichzeitig erklingen können.

| | | |
|---|---|---|
| **POLY 1** | 8 | Die maximale Anzahl von Noten, die für alle Bereiche gleichzeitig erklingen können, beträgt 32. |
| **POLY 2** | 8 | |
| **ACCOMP 1** | 4 | |
| **ACCOMP 2** | 4 | |
| **ACCOMP 3** | 4 | |
| **BASS** | 1 | |
| **DRUMS** | 6 | |

**Hinweise zum Taktvorzeichen**

Der **SEQUENCER** zählt die Anzahl der Takte, entsprechend dem Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus.

- Wenn andere Bereiche als der **RHYTHM**-Bereich aufgenommen oder wiedergegeben werden, entspricht die Anzahl der Takte dem Rhythmus-Taktvorzeichen am Anfang der Spur.
- Wenn Daten im **RHYTHM**-Bereich aufgenommen werden und die Taste dieses Bereichs ist eingeschaltet, entspricht die Anzahl der Takte während des Aufnahme- oder Editiervorgangs dem Taktvorzeichen des Rhythmus, der im **RHYTHM**-Bereich aufgenommen wurde. Wenn Sie das Taktvorzeichen in der Mitte einer Melodie ändern wollen (durch Veränderung der Rhythmus-Auswahl), müssen Sie die Rhythmusänderung im **RHYTHM**-Bereich aufnehmen. (Der **RHYTHM**-Bereich betreffend, siehe Seite 96.)
- Das Taktvorzeichen des voreingestellten Rhythmus ist 4/4, wobei die folgenden Ausnahmen gelten:
  3/4: **WALTZ 1, 2** und **JAZZ WALTZ**

Die Daten für eine Melodie können in jedem Bereich des **SEQUENCER** gespeichert werden. Bevor eine neue Melodie in einem Bereich gespeichert werden kann, der bereits eine andere Melodie oder Akkordfolge enthält, sind die Schritte für SONG CLEAR oder TRACK CLEAR durchzuführen, um die vorher gespeicherten Daten zu löschen (Siehe Seite 98). Wenn Sie den Speicherinhalt erhalten wollen, können sie diesen mit Hilfe des Digital Disk Recorder auf einer Diskette speichern (Siehe Seite 115).

# Aufnahmen in Echtzeit

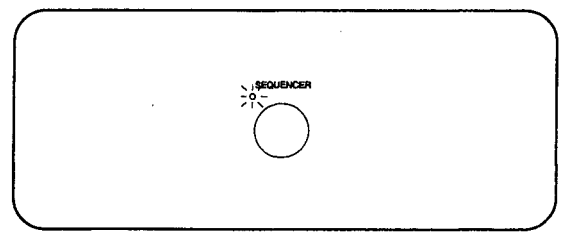
Bei Aufnahmen in Echtzeit spielen Sie die Tastatur entweder im Takt mit dem Metronom, oder mit freiem Tempo. Ihre Darbietung wird mit dem gleichen Tempo aufgenommen wie sie gespielt wurde. Die Echtzeitmethode erlaubt daher eine einfache Speicherung einer Melodie mit allen Nuancen einer Originalaufnahme.

## Wahl des Aufnahmebereichs

Bevor mit einer Aufnahme begonnen wird, ist mit den folgenden Schritten der Bereich für die Aufnahme zu bestimmen.

1. Stellen Sie die Klänge, Effekte, Lautstärke usw. für die aufzunehmenden Klanggruppen ein.

2. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das SEQUENCER MENU erscheint nun im Display.

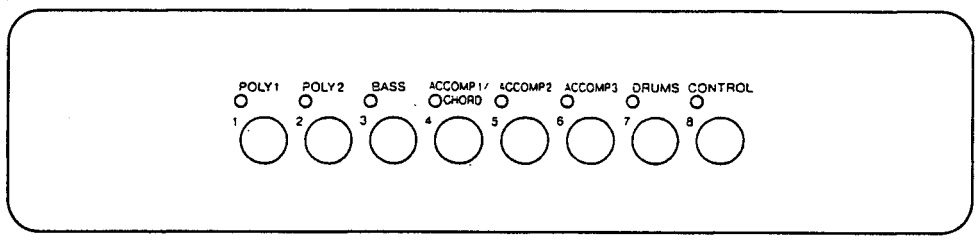



```
      ===== SEQUENCER MENU =====
 REC  PUNCH        TRACK  STEP  ED1   ED2   PLAY
  ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

3. Drücken Sie eine der Tasten ①, um [REC] zu wählen.
- Die acht **SEQUENCER**-Anzeigen blinken nun, und das Display für RECORD TRACK SELECT erscheint.

```
   RECORD TRACK SELECT
[PL1][PL2][BAS][APC][AC2][AC3][DRM][CTL]
  ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

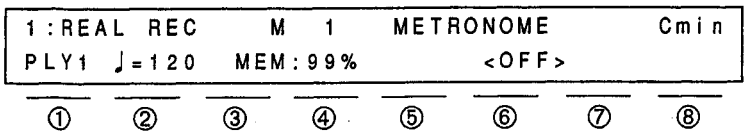
4. Wählen Sie den aufzunehmenden Bereich mit den Balancetasten ①~⑧, die sich direkt unter dem Display befinden, oder mit den **SEQUENCER**-Tasten **1~8** am Bedienfeld.




- Die Anzeige für den gewählten **SEQUENCER**-Bereich blinkt nun im langsamen Rhythmus, und die Anzeigen für die restlichen Bereiche verlöschen.
- Wenn mehrere Bereiche am **CONDUCTOR** eingeschaltet sind, können diese Bereiche mit den Tasten des **SEQUENCER**-Bereichs gewählt und gleichzeitig gespeichert werden.
- Zu diesem Zeitpunkt werden die Bedienfeld-Einstellungen von Schritt 1 im gewählten Bereich aufgenommen. Bei der Wiedergabe werden diese anfänglichen Bedienfeld-Einstellungen durch Drücken der **SEQUENCER RESET**-Taste aufgerufen. (Siehe Seite 82.)
- Wenn **AUTO PLAY CHORD** eingeschaltet ist, wird die Akkordfolge der Begleitautomatik auf der [APC]-Spur (**ACCOMP 1**-Bereich) gespeichert. Bei der Wiedergabe wird eine automatische Begleitung erzeugt, die der gespeicherten Akkordfolge entspricht.
- Das Display für REAL REC (Echtzeitaufnahme) erscheint.

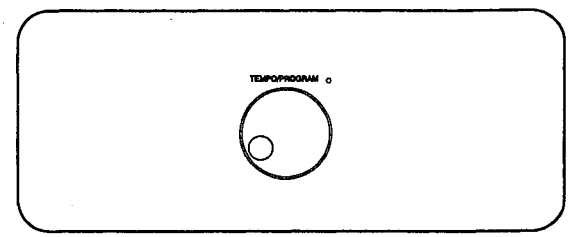
# Aufnahmeschritte (REC: PAGE 1)

Nehmen Sie Ihre Darbietung in der Echtzeit-Aufnahmemethode auf.




**Vorbereitungen zur Aufnahme**

1. Zur Tempo-Einstellung verwenden Sie den **TEMPO/PROGRAM**-Regler.



- Das Tempo wird an ② durch "♩=" angezeigt.
- Sie können mit einer langsameren Geschwindigkeit aufnehmen, dann bei der Wiedergabe eine höhere Geschwindigkeit einstellen, ohne die Tonhöhe zu ändern.
- Der Bereich, der zur Aufnahme bereit ist, wird an ① angezeigt. Wenn mehrere Bereiche gewählt wurden, wird der zuletzt gewählte Bereich angezeigt.

2. Schalten Sie den Metronom-Klang mit den Tasten ⑥ auf ON oder OFF.
- Wenn das Metronom auf ON steht, erklingt der Rhythmus nicht.
- Der Klang des Metronoms wird nicht aufgenommen.

**Aufnahme-Anfang**

3. Spielen Sie auf der Tastatur.
- Die Aufnahme beginnt.
- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste drücken, beginnt die Wiedergabe des Rhythmus; die Aufnahme beginnt ebenfalls.
- Wenn Sie die Aufnahme mit **INTRO** oder **COUNT** anfangen wollen, schalten Sie die betreffende Taste ein, bevor die **START/STOP**-Taste eingeschaltet wird.
- Wenn das Metronom auf ON steht, werden 2 Vorzähltakte eingefügt; danach beginnt die Aufnahme.
- Am Display wird "M=" angezeigt; dies repräsentiert die gegenwärtige Taktnummer.
- Die noch verfügbare Speicherkapazität des **SEQUENCER** wird an ④ angezeigt. Die angezeigte Kapazität versteht sich für alle **SEQUENCER**-Bereiche.
- Um die Lautstärken während der Aufnahme zu ändern, drücken Sie die **SOUND**-Taste, um das Balance-Display aufzurufen; danach kann die Lautstärke mit den Balancetasten eingestellt werden.

**Aufnahme-Ende**

4. Wenn Sie mit dem Spielen der Klanggruppe fertig sind, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

# Mehrspuren-Aufnahmen

Beim Aufnehmen von mehreren Spuren (Bereiche) kann eine Spur aufgenommen werden, während eine bereits vorhandene Spur mitgehört werden kann.

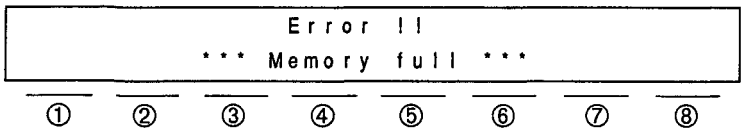
1. Führen Sie die Anweisungen zum Aufnehmen der ersten Spur aus.
- Vergewissern Sie sich, daß die Anzeige für die Spur, die Sie aufgenommen haben, beim Drücken der **SEQUENCER**-Taste aufleuchtet. Wenn dies nicht der Fall ist, ist die Spurnummer-Taste (Bereich) zu drücken, um sie einzuschalten.

2. Folgen Sie den Anweisungen zum Aufnehmen der nächsten Spur.
- Wenn die **START/STOP**-Taste eingeschaltet wird, wird die in Schritt 1 aufgenommene Spur wiedergegeben. Zur gleichen Zeit kann die nächste Spur aufgenommen werden.

3. Die obigen Schritte wiederholen, um alle gewünschten Bereiche aufzunehmen.
- Ein detailliertes Beispiel für Aufnahmen mit dem **SEQUENCER**, finden Sie auf Seite 107.

**Speicherkapazität**

Die Gesamtzahl der Noten, die in allen **SEQUENCER**-Bereichen aufgenommen werden können, beträgt ungefähr 4900. Wenn ein Warnton zu hören ist und die folgende Fehlermeldung am Display erscheint, ist die Speicherkapazität erschöpft, und es können keine weiteren Daten im **SEQUENCER** gespeichert werden.




- Die Speicherkapazität kann erweitert werden. (Siehe Seite 113.)

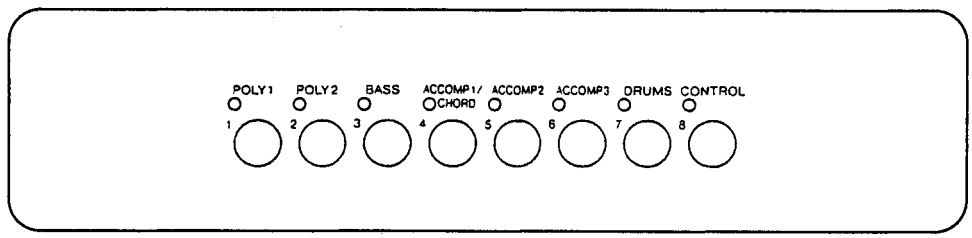
# Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung

Geben Sie die im **SEQUENCER** gespeicherte Darbietung wieder. Sie können den Takt bestimmen, an dem die Wiedergabe beginnen soll. Ebenso können Sie das Tempo der Wiedergabe einstellen. Selbst wenn das Tempo verändert wird, bleibt die Tonhöhe bei der Wiedergabe gleich.

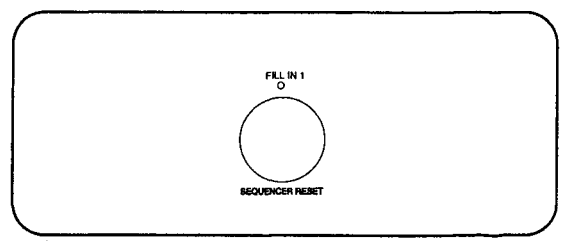
## Wiedergabeschritte

Führen Sie die nachstehenden Schritte durch, um Ihre Darbietung wiederzugeben.

1. Vergewissern Sie sich, daß die Anzeigen des **SEQUENCER**-Bereichs für die aufgenommenen Spuren aufleuchten.
- Wenn die Anzeigen nicht aufleuchten, müssen die entsprechenden Tasten gedrückt werden, um sie einzuschalten.

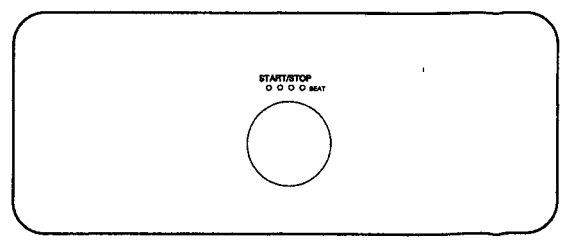



2. Drücken Sie die **SEQUENCER RESET**-Taste, um sie einzuschalten.
- Der **SEQUENCER** kehrt nun zum Anfang der Melodie zurück, und die Anfangseinstellungen des Bedienfelds werden aufgerufen.




3. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.

♪ Die aufgenommene Darbietung wird nun automatisch wiedergegeben.



## Wiedergabe-Einstellungen (PLAY: PAGE 1)

Nehmen Sie die für die Wiedergabe forgende Einstellungen vor.

1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das SEQUENCER MENU erscheint nun im Display.

```
      ===== SEQUENCER MENU =====
REC PUNCH      TRACK STEP ED1  ED2  PLAY
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧, um [PLAY] zu wählen.
- Das Display ändert sich zum folgenden Wiedergabe-Einstell-Display.

```
1:SEQ PLAY                              Cmin
 M  1      [⋈◀] [FF]      ♩=90
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

3. Bestimmen Sie den Takt mit den Tasten ①, an dem die Wiedergabe beginnen soll.
- Die Nummer des Taktes wird durch "M=" angezeigt.
- Nachdem Sie die Taktnummer spezifiziert haben, verschwindet der angezeigte Buchstabe M kurzzeitig. Wenn der Buchstabe wieder erscheint, können Sie mit der Wiedergabe beginnen.
- Nachdem die Taste ① gedrückt wurde, kann der **TEMPO/PROGRAM**-Regler zum Anwählen des Taktes verwendet werden.
- Sie können durch Drücken von einer der Tasten ④ den Takt aufsuchen, während Sie die aufgenommene Darbietung anhören. (Bei normaler Wiedergabe hat diese Taste nicht die gleiche Funktion).
- Drücken Sie eine der Tasten ③, um zum ersten Takt der Darbietung zurückzukehren.

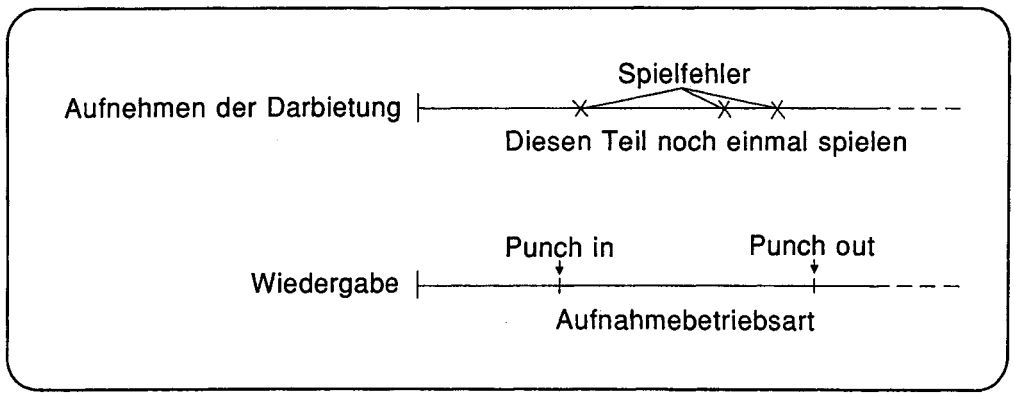
4. Der **TEMPO/PROGRAM**-Regler wird zur Einstellung des Tempos verwendet.
- Das Tempo wird an ⑥ durch "♩=" angezeigt.

5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.

♪ Die aufgenommene Darbietung wird nun automatisch vom gewählten Takt an wiedergegeben.
- Wenn mit der Wiedergabe von einem Takt begonnen wird, das **INTRO**, **FILL IN** oder **ENDING** enthält, funktioniert die entsprechende Taste nicht.

# Korrigieren der aufgenommenen Darbietung

Wenn Ihnen bei der Aufnahme ein Fehler unterläuft, oder Sie wollen die Aufnahme aus einem anderen Grund verändern, können Sie mit Hilfe der Funktion "PUNCH IN/PUNCH OUT" einen bestimmten Teil der Darbietung korrigieren, ohne daß der gesamte Bereich wiederholt werden muß.



# Einstellen der Takte für den Punch in/Punch out-Modus

**(PUNCH: PAGE 1)**

Punch-in bedeutet, daß die Betriebsart von der Wiedergabe zum Aufnahme augenblicklich umgeschaltet wird; Punch-out funktioniert umgekehrt —hierbei wird von der Aufnahme auf Wiedergabe umgeschaltet. Bevor Sie mit den Korrekturen der Darbietung beginnen, müssen die Takte für den Punch in/Punch out bestimmt werden.

1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das SEQUENCER MENU erscheint nun am Display.

```
      ===== SEQUENCER MENU =====
 REC PUNCH      TRACK STEP ED1  ED2  PLAY
  ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

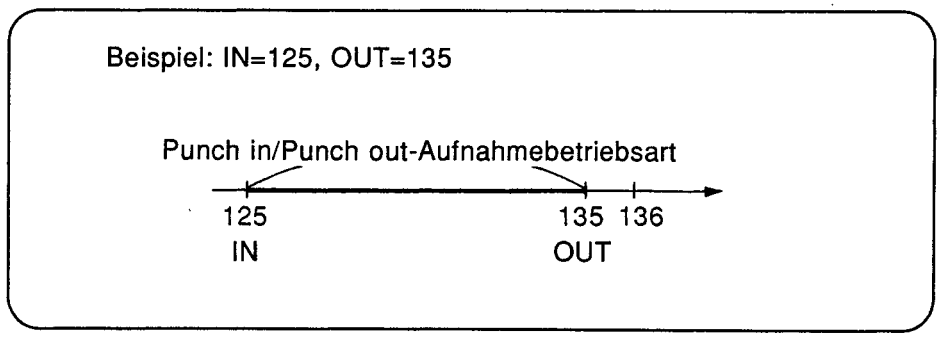
2. Drücken Sie eine der Tasten ②, um [PUNCH] zu wählen.
- Das Display ändert sich zum RECORD TRACK SELECT-Display.

```
  RECORD TRACK SELECT
[PL1][PL2][BAS][APC][AC2][AC3][DRM][CTL]
  ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

3. Wählen Sie den zu korrigierenden Bereich oder die Bereiche mit den Balancetasten ①~⑧ oder den Tasten **1~8** im **SEQUENCER**-Bereich.
- Die Anzeigen für den gewählten **SEQUENCER**-Bereich blinken nun.
- Die Anzeige ändert sich nun zum folgenden Display für die Einstellung von Punch in/Punch out;

```
1:PUNCH IN OUT MEASURE SET
<DIS>  :  IN = <125>   OUT = <135>
  ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

4. Bestimmen Sie die Nummer des Punch in-Taktes mit den Tasten ④, und die Nummer des Punch out-Taktes mit den Tasten ⑦.
- Die Taktnummer ändert sich sehr schnell, wenn die Taste gedrückt gehalten wird.
- Die Nummer des Punch out-Taktes wird nicht registriert.




- Punch in/Punch out kann auch augenblicklich mit den Tasten der Bedientafel währen des Auswechsel-Aufnahmevorgangs durchgeführt werden. (Siehe Seite 85.)
- Wenn <DIS> an ① eingestellt ist, wird die Takt-Einstellung für Punch in/Punch out während der Aufnahme ausgeschaltet. Wenn <EN> an ① eingestellt ist, läuft der Punch in/Punch out-Vorgang an den bestimmten Takten während des Aufnahmevorgangs ab.

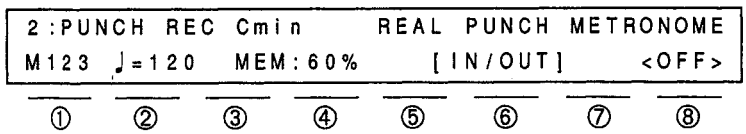
# Korrektur-Aufnahmevorgang (PUNCH: PAGE 2)

Beginnen Sie mit der Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung und führen Sie die Korrektur-Aufnahme durch.

**Einstellung**

1. Zusätzlich zu den zu korrigierenden Bereichen können Sie auch andere Bereiche während des Korrektur-Aufnahmevorgangs anhören. Schalten Sie die wiederzugebenden Bereiche mit den Tasten **1~8** für den **SEQUENCER**-Bereich ein.

2. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das Display 2: PUNCH REC aufzurufen.




3. Geben Sie den Takt, an dem die Wiedergabe beginnen soll, mit den Tasten ① ein.
- Die Taktnummer ändert sich sehr schnell, wenn die Taste gedrückt gehalten wird. Zum Bestimmen der Taktnummer kann auch der **TEMPO/PROGRAM**-Regler verwendet werden.
- Nachdem Sie die Taktnummer eingestellt haben, verschwindet der angezeigte Buchstabe M kurzzeitig. Wenn der Buchstabe wieder erscheint, können Sie mit der Wiedergabe beginnen.
- Wenn eine der Tasten ② gedrückt wird, können die Tasten ② oder der **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Einstellung des Tempos verwendet werden. Das Tempo wird an ② angezeigt.
- Die verbleibende Speicherkapazität wird an ④ als "%" angezeigt.

4. Wählen Sie den ON/OFF-Zustand des Metronoms mit den Tasten ⑧.
- Dies können Sie auch während der Aufnahme umschalten.

**Punch in/Punch out-Aufnahme**

5. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

♪ Die automatische Wiedergabe der gewählten Bereiche beginnt vom gewählten Takt. Andere Bereiche, deren Tasten eingeschaltet sind, werden ebenfalls wiedergegeben.

6. Korrigieren Sie die Darbietung.

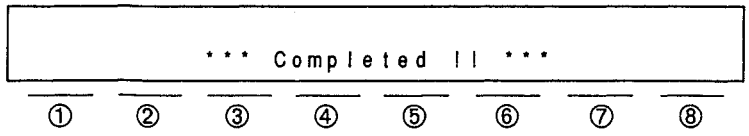
■ Wenn die Taktnummer für den Punch in/Punch out-Vorgang bereits eingegeben wurden:

Die Betriebsart ändert sich automatisch an den Takten, die Sie am Display PUNCH IN OUT MEASURE SET eingestellt haben, zum Punch in/Punch out-Modus.
- Die Betriebsart ändert sich nicht, wenn die Punch in/Punch out-Takte inkorrekt gesetzt wurden · wenn zum Beispiel die eingestellt Taktnummer für den Anfang der Wiedergabe größer als die Punch in-Taktnummer, oder wenn die Punch out-Taktnummer größer als die Gesamtzahl der aufgenommenen Takte ist.

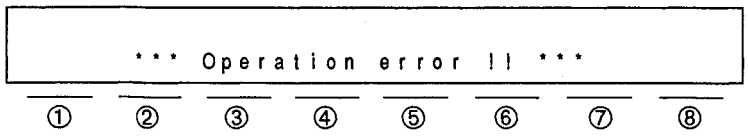
■ Bestimmen des Punch in/Punch out-Zeitpunkts während der Wiedergabe

Drücken Sie eine der Tasten ⑥ während der Wiedergabe, um einzuspielen oder den Aufnahme-Vorgang zu beenden. Der Punch in-Vorgang beginnt ebenfalls, sobald die Tastatur gespielt wird.
- Selbst wenn der Punch in-Takt am Display PUNCH IN OUT MEASURE SET eingestellt wurde, können Sie mit dem einspeilen vor dem eingestellten Takt beginnen, indem Sie eine der Tasten ⑥ drücken oder auf der Tastatur spielen.
- Während des Punch in/Punch out-Aufnahmevorgangs blinkt die [IN/OUT]-Anzeige an ⑥.
- Die Punch in/Punch out-Punkte können mit dem als Sonderzubehör erhältlichen Fußschalter (SZ-P1) betätigt werden. (Siehe Seite 112 für die Einstellung).

7. Nach Beendigung der Aufnahme die **SEQUENCER**-Taste drücken, um sie auszuschalten.
- Wenn der Korrectur-Aufnahmevorgang erfolgreich abgeschlossen wurde, erscheint das folgende Display:




- Wenn der Korrectur-Aufnahmevorgang falsch durchgeführt wurde, erscheint das untenstehende Display. In diesem Fall muß der Korrectur-Aufnahmevorgang noch einmal durchgeführt werden.




# Schrittaufnahme

In der Schrittaufnahme-Betriebsart wird eine Melodie dadurch zusammengestellt, indem die Klänge Note für Note mit Hilfe des Displays gespeichert werden. Im Gegensatz zur Echtzeit-Aufnahme, können Sie sich hier mehr Zeit lassen und jede Note einzeln eingeben. Diese Methode eignet sich besonders für die Speicherung komplizierter, schwierig zu spielender Passagen, oder wenn die genaue Taktzeit einer Klanggruppe von kritischer Bedeutung ist.

## Übersicht über den Schritt-Aufnahmevorgang

Je nach dem gewählten Bereich stehen drei verschiedene Eingabemöglichkeiten zur Verfügung.

### ■ Darbietungs-Eingabe

Beim Speichern der Spur für **POLY 1**, **POLY 2**, **BASS**, **ACCOMP 1**, **2**, **3**, **DRUMS** und/oder **CONTROL** werden die Darbietungs- und Bedienfeld-Einstellungen für jeden Bereich gespeichert.

### ■ CHORD STEP REC

Diese Betriebsart dient zum Speichern der [CHD]-Spur, in der wiederum die Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** gespeichert wird. Während der Wiedergabe folgt die **AUTO PLAY CHORD**-Begleitung der gespeicherten Akkordfolge.

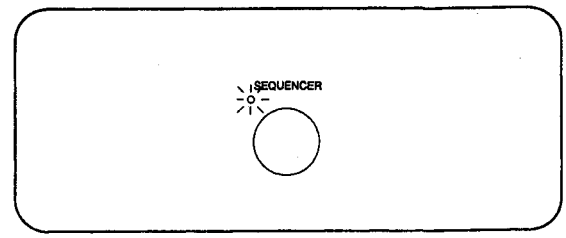
### ■ RHYTHM STEP REC

Diese Betriebsart dient dazu, die Rhythmus-Spur [RHY] zu speichern, die alle mit dem Rhythmus zusammenhängenden Bedienfeld-Einstellungen einschließt (Rhythmus-Wechsel, Fill In, Intro, Ending usw.).
- Der Rhythmus-Bereich wird durch die TRACK ASSIGN-Schritte bestimmt. (Siehe Seite 96.)

## Wählen des zu speichernden Bereichs

Wählen Sie den Bereich (Spur), der zuerst gespeichert werden soll.

1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das SEQUENCER MENU-Display erscheint nun.




```
===== SEQUENCER MENU =====
REC PUNCH      TRACK STEP ED1  ED2  PLAY
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑤, um [STEP] zu wählen.
- Das RECORD TRACK SELECT-Display erscheint.

```
  RECORD TRACK SELECT
[PL1][PL2][BAS][CHD][AC2][AC3][DRM][CTL]
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

3. Wählen Sie mit den Tasten ①~⑧ den Bereich (Spur), die Sie speichern wollen.
- Sie können ebenfalls die Tasten des **SEQUENCER**-Bereichs zur Auswahl des Bereichs benutzen. Die Anzeige für den gewählten Bereich blinkt nun langsam.
- Die [CHD]-Spur wird zum Speichern der Akkordfolge von **AUTO PLAY CHORD** benutzt. (Siehe Seite 91.)
- Wenn Sie den [APC]-Bereich für die Schrittaufnahme wählen, ändert er sich automatisch zum [CHD]-Bereich, und der Inhalt der Spur, die mit der Echtzeit-Betriebsart aufgenommen wurde, wird gelöscht.
- Das Display ändert sich nun zum Eingabe-Display.

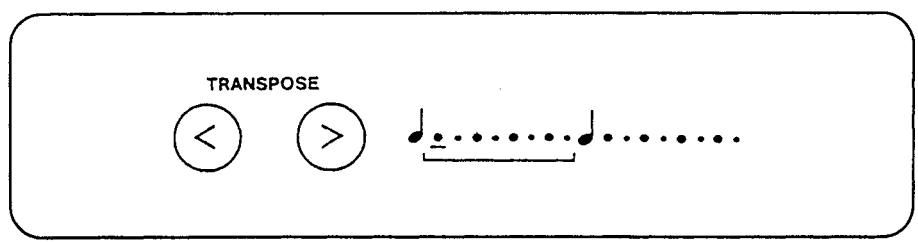
## Speichern der Bereiche (STEP: PAGE 1)

Die Darbietung eines jeden Bereichs wird Note für Note gespeichert, ähnlich wie beim Schreiben einer Partitur. Stellen Sie die Klänge, Effekte usw. für den gewählten Bereich ein, und führen Sie die folgenden Schritte durch.

```
1 :♩.·····♩·····♩·····♩·····|
M  1          [ERS]  ♪   <NORM>[REST]
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

1. Wählen Sie den Takt, das zuerst gespeichert werden soll, mit den Tasten ①.
- Die Taktnummer ändert sich sehr schnell, wenn die Taste gedrückt gehalten wird.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Cursor zu der Notenposition (Punkt) zu bewegen, die Sie speichern wollen.




- Jeder Punkt repräsentiert ein Achtel einer Viertelnote (eine Zweiundreißigstel-Note).
- Beim Speichern von Triolen ist es unter Umständen nicht möglich, den Takt mit 1/32-Noten genau zu treffen; wenn Sie aber die Speicherung mit Triolen vornehmen (sie werden durch "3" am Display angezeigt) wird automatisch die genaue Taktzeit gespeichert.

3. Bestimmen Sie den Notenwert mit den Tasten ⑤ und ⑥, dann mit den Tasten ⑦ die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs.
- Dieser Schritt ist für den **DRUMS**-Bereich nicht erforderlich.

**Notenwert**
Verwenden Sie die Tasten ⑤, um den Notenwert zu bestimmen. Es kann einer der folgenden Werte eingegeben werden:
𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥, 𝅝, 𝅝×2~4 (Eine 3 steht für eine Triole.)
- Für andere Notenwerte verwenden Sie die Taste ⑥, um den Notenwert zu bestimmen, der zu dem in Schritt ⑤ gewählten Wert hinzugefügt werden soll.

Beispiel: Aufnehmen einer punktierten Viertelnote (♩.)
♩ + ♪

**Gate Time**
Bestimmen Sie mit den Tasten ⑦ die tatsächliche Länge des erzeugten Klangs, um den gewünschten Legato- oder Stakkato-Effekt zu erhalten.

Die gewählte Einstellung beeinflußt die Notenlänge wie folgt:
<TENU> (Tenuto) ..... 100%
<NORM> (Normal) ..... 80%
<STAC> (Stakkato) ..... 50%
<CUT> (Kürzung) ..... 25%

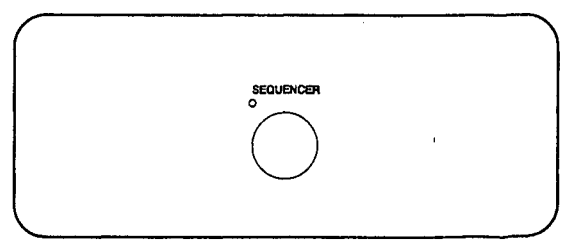
4. Spielen Sie die Note auf der Tastatur, um die Tonhöhe zu bestimmen.
- Der Punkt, an dem eine Note gespeichert wurde, ändert sich zu einer ∗-Markierung.
- Die Darbietung des **DRUMS**-Bereichs wird mit den **KEYBOARD PERCUSSION**-Tasten gespeichert.
- Wenn eine Note aufgenommen wird, bewegt sich der Cursor zur nächsten, noch nicht aufgenommenen Position.
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, können die Daten durch Drücken einer der Tasten ④ für [ERS] an der Cursor-Position gelöscht werden.
- In einer bestimmten Position kann eine beliebige Anzahl von Noten aufgenommen werden. Die Anzahl der Noten, die für einen Bereich gleichzeitig erklingen können, ist allerdings begrenzt. (Siehe Seite 79.)

**[REST] (Pause)**
Speichern Sie eine Pause, indem Sie anstatt die Manualtaste zu spielen eine der Tasten ⑧ drücken.
- Bestimmen Sie den Pausenwert mit den Tasten ⑤ und ⑥, genau wie bei den Notenwerten.
- Die Positionen am Display, für die keine Note aufgenommen wurde, werden als Pausen gelesen.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2~4, um mit dem Speichern von Noten fortzufahren.

6. Nachdem ein Bereich gespeichert wurde, wählen Sie den nächsten zu speichernden Bereich am RECORD TRACK SELECT-Display, und wiederholen Sie dann die Schritte 2~5.

7. Wenn die Speicherung aller Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.



# Speichern von Klängen, Effekten und Lautstärken

**(STEP: PAGE 1)**

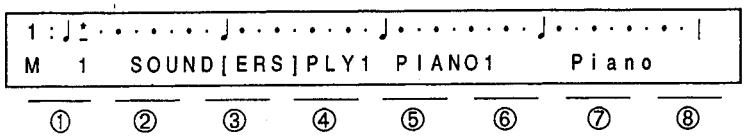
Während des Speichervorgangs werden alle Veränderungen von Klang, Tonhöhenverschiebung, Lautstärke und anderen Einstellwerten des Bedienfelds in der gegenwärtigen Cursor-Position des Displays gespeichert.

### Speichern von Klangwechseln

1. Den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten zu der Position bringen, an der ein Klangwechsel gespeichert werden soll.

2. Verändern Sie den Klang mit den Tasten der **SOUND SELECT**-Matrix und den **SOUND VARIATION**-Tasten.

- Das SOUND-Display erscheint nun.



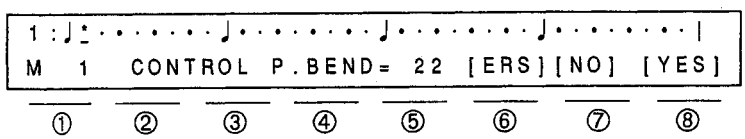

- Die Bezeichnung des Bereichs wird angezeigt und kann an ④, die Bezeichnung des Klangs an ⑤, ⑥ und die Bezeichnung der Variation an ⑦, ⑧ bestimmt werden.
- Durch Drücken einer der Tasten ③ für [ERS] werden die an der Cursor-Position gespeicherten Daten gelöscht.

### Speichern von Control-Daten

1. Den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten zu der Position bringen, an der die Daten gespeichert werden sollen.

2. Die Tonhöhenverschiebung oder den Modulationseffekt mit Hilfe des **PITCH BEND**- oder **MODULATION**-Einstellrads speichern.

- Das CONTROL-Display erscheint nun.




- Der eingestellte Wert des Effekts wird an ⑤ angezeigt. Dieser Wert kann mit dem Einstellrad verändert werden.
- Bei den Funktionsdaten von **PITCH BEND**, **MODULATION** und **START/STOP** wird die Bezeichnung an ④ angezeigt.
- Drücken Sie eine der Tasten ⑥ für [ERS], um die an der Cursor-Position gespeicherten Daten zu löschen.

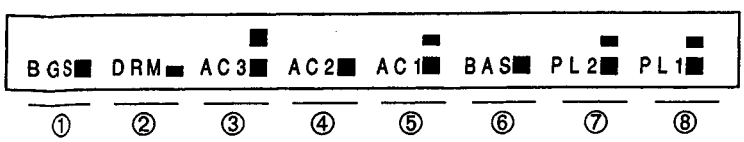
3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die Daten zu speichern.

- Die angezeigten Daten werden an der Cursor-Position eingegeben.
- Um die Dateneingabe zu löschen, eine der Tasten ⑦ für [NO] drücken.

### Speichern von Lautstärkedaten

1. Den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten zu der Position bringen, an der die Lautstärke-Veränderung gespeichert werden soll.

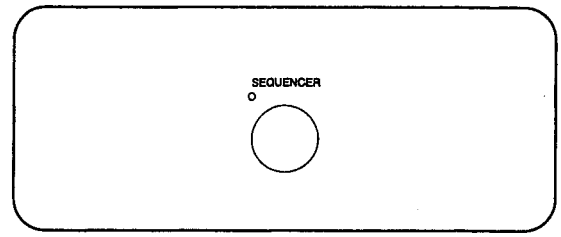
2. Drücken Sie die **SOUND**-Taste, um das Display für die Lautstärke-Balance aufzurufen.




3. Die Lautstärke mit den Balance-Tasten unterhalb des Displays einstellen.

- Nach einigen Sekunden erscheint das vorherige Display wieder.

Wenn die Speicherung aller Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.



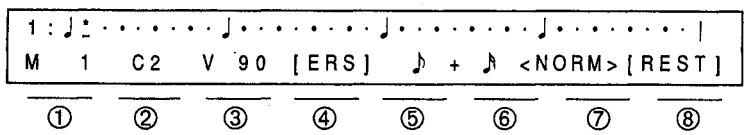

# Korrektur von Daten

Daten, die mit der Schrittmethode gespeichert wurden, können korrigiert oder gelöscht werden.

1. Das STEP RECORD-Display aufrufen und mit den **TRANSPOSE**-Tasten den Cursor zu der Stelle bewegen (*), die korrigiert werden soll.
- Es gibt drei Arten von Eingabedaten: Darbietungsdaten, SOUND-Daten und CONTROL-Daten. Wenn mehr als eine Art von Daten an einem einzelnen Punkt gespeichert ist, werden die verschiedenen Daten bei jedem Drücken der **TRANSPOSE**-Tasten der Reihe nach angezeigt.

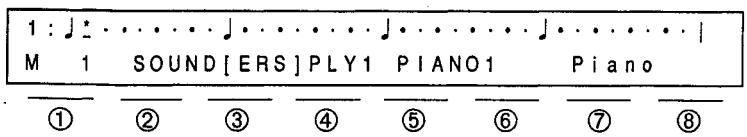
2. Die Daten korrigieren.

**Darbietungsdaten**



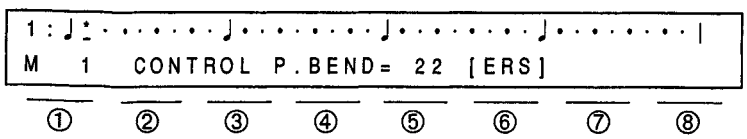

- Die Tonhöhe der Note wird an ② angezeigt. Wenn ein Akkord aufgenommen wird, erfolgt die Anzeige einer anderen Note des Akkords bei jedem Drücken der **TRANSPOSE**-Taste; außerdem wird die Anschlagstärke angezeigt, und die angezeigte Note erklingt. Sie können die Tonhöhe mit den Tasten ② verändern.
- Die Anschlagstärke (wie fest die Manualtaste angeschlagen wurde) wird an ③ angezeigt. Um den Anschlagstärken-Wert zu korrigieren, kann eine der Tasten ③ gedrückt werden.
- Drücken Sie eine der Tasten ④ für [ERS], um die an der Cursor-Position gespeicherten Darbietungsdaten zu löschen.

**SOUND-Daten**



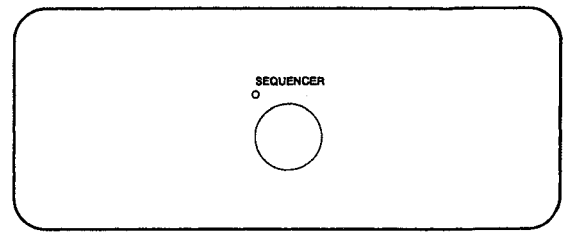

- Der Bereich wird an ④, die Klangbezeichnung an ⑤ und ⑥, und die Bezeichnung der Variation an ⑦ und ⑧ angezeigt. Sie können die **SOUND SELECT**- und **SOUND VARIATION**-Tasten zum Verändern des Klangs verwenden.
- Drücken Sie eine der Tasten ③ für [ERS], um die an der Cursor-Position gespeicherten SOUND-Daten zu löschen.

**CONTROL-Daten**




- Die Bezeichnung der Funktion wird an ②~⑤ angezeigt. Diese Einstellungen können geändert werden.
- Drücken Sie eine der Tasten ⑥ für [ERS], um die an der Cursor-Position gespeicherten Steuerdaten zu löschen.

3. Wenn die Speicherung aller Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.




## Speichern der Akkordfolge (STEP: PAGE 1)

Speichern Sie die Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** in der [CHD]-Spur. Wenn **AUTO PLAY CHORD** für die Wiedergabe benutzt wird, verändern sich die Akkorde automatisch, selbst wenn sie nicht mit der linken Hand gespielt werden.

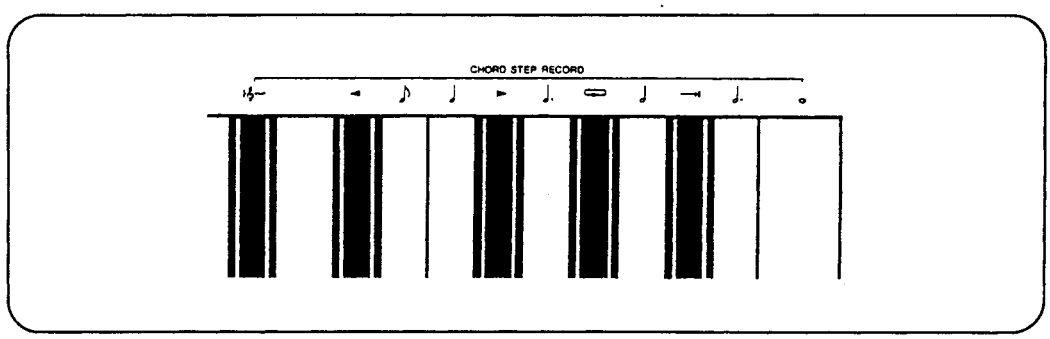
1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten. Im Display des SEQUENCER MENU drücken Sie eine der Tasten ⑤, um [STEP] zu wählen.
- Das Display für RECORD TRACK SELECT erscheint nun.

```
  RECORD TRACK SELECT
[PL1][PL2][BAS][CHD][AC2][AC3][DRM][CTL]
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

2. Drücken Sie eine der Tasten ④, um [CHD] zu wählen.
- Das Display für CHORD STEP REC erscheint nun.

```
1:CHORD STEP REC                    TRACK
M  1                  [DELETE]      [CLR]
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

3. Während Sie den Akkord mit der linken Hand spielen, kann die Länge des Akkords mit der rechten Hand gewählt werden.
- Verwenden Sie die **CHORD STEP RECORD**-Manualtasten am Keyboard, um die Länge des Akkords zu bestimmen.




**Notenwert-Tasten**

- 𝅝 Diese Taste zum Speichern einer ganzen Note drücken.
- 𝅗𝅥. Diese Taste zum Speichern einer punktierten halben Note drücken.
- 𝅗𝅥 Diese Taste zum Speichern einer halben Note drücken.
- ♩. Diese Taste zum Speichern einer punktierten Viertelnote drücken.
- ♩ Diese Taste zum Speichern einer Viertelnote drücken.
- ♪ Diese Taste zum Speichern einer Achtelnote drücken.

**Rückstelltaste**

𝄋— Diese Taste drücken, um vom Anfang an zu speichern.

**Korrekturtasten**

- ◄ Zum Zurückspringen um einen Akkord diese Taste einmal drücken.
- ► Zum Vorspringen um einen Akkord diese Taste einmal drücken.

**Wiederholungstaste**

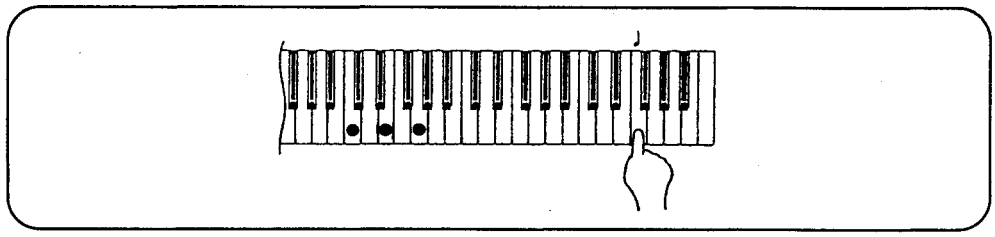
Drücken Sie diese Taste, um den Speichervorgang abzuschließen und eine automatische Wiederholungs-Wiedergabe der gespeicherten Folgen zu bestimmen.

**Abschlußtaste**

Diese Taste drücken, nachdem die gesamte Akkordfolge gespeichert wurde.

**Speicherbeispiel eines Akkords**

Einen C-Dur-Akkord mit einer ♩-Länge aufnehmen.



- Ein Piepton zeigt an, daß der Akkord korrekt gespeichert wurde.
- Am Display wird die Taktmaßnummer an ①, die Akkordbezeichnung an ③ und die Länge des Akkords an ④ angezeigt.
- Wenn Sie die **FILL IN**- oder die **INTRO & ENDING**-Taste drücken, wird die spezifizierte Figur an diesem Taktbeginn gespeichert. (Ein **INTRO** kann nur im ersten Takt gespeichert werden.)
- Wenn eine der Tasten ⑥ gedrückt wird ([DELETE]), werden die Display-Daten gelöscht und die nachfolgenden Daten rücken auf, um die gelöschten Daten zu ersetzen.
- Um alle Daten von der gewählten Spur zu löschen, eine der Tasten ⑧ für [CLR] drücken. Die Anzeige TRACK CLEAR erscheint dann.

```
1: TRACK CLEAR   Are you sure?
                              [NO] [YES]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

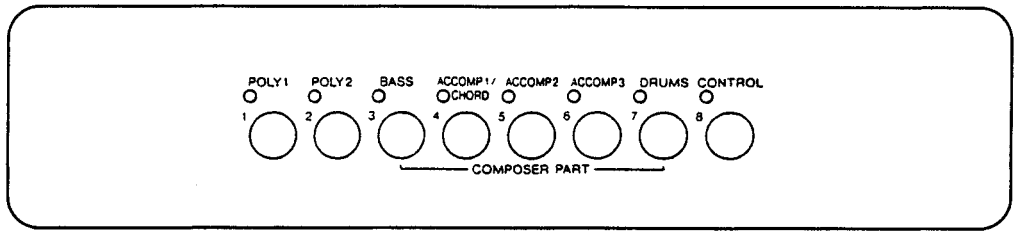
Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], worauf die Daten von der Spur gelöscht werden. Drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO] um den TRACK CLEAR-Vorgang abzubrechen.

4. Die obigen Schritte wiederholen, um die übrigen Akkorde aufzunehmen.
- Wenn Sie während des Aufnahmevorgangs einen Akkord verändern wollen, können Sie mit den Korrekturtasten zum gewünschten Akkord (der angezeigt wird) vor- oder zurückspringen; danach die Taste ⑥ für [DELETE] drücken und den korrekten Akkord eingeben. Die nachfolgenden Daten bewegen sich um die eingegebene Akkordlänge nach unten, um für den eingefügten Akkord Platz zu schaffen.

5. Nachdem die Speicherung der Akkordfolge abgeschlossen ist, drücken Sie die Abschlußtaste.
- Während der Wiedergabe stoppt die aufgenommene Akkordfolge an dieser Stelle. Für eine automatische Wiederholung drücken Sie die Wiederholungstaste anstatt der Abschlußstaste.

# Wiedergabe der Akkordfolge

1. Vergewissern Sie sich, daß die Taste des **ACCOMP 1/CHORD**-Bereichs eingeschaltet ist.

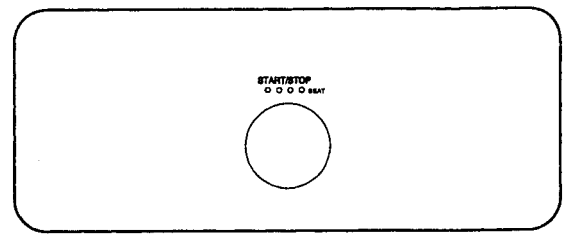



- Drücken Sie die Taste, um sie einzuschalten, falls sie ausgeschaltet ist.

2. Wählen Sie einen Rhythmus.

3. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.

♪ Die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion beginnt num mit der Wiedergabe der gespeicherten Akkordfolgen.




## Korrektur einer aufgenommenen Akkordfolge

Aufgenommene Akkord- oder **FILL IN**-Daten u.s.w. können aufgesucht und verändert werden.

1. Folgen Sie den Anweisungen in Schritt 1 und 2 im Abschnitt "Speichern der Akkordfolge", um das CHORD STEP REC-Display aufzurufen. Verwenden Sie die Korrekturtasten, um die aufgenommenen Akkorddaten aufzusuchen.

- Der Taktschlag des Taktes wird ebenfalls angezeigt.
  Beispiel:
  M123 .....Takt 123, Taktschlag 1
  M123 + ♪ .....Takt 123, Taktschlag 1,5
  M123_3 .....Takt 123, Taktschlag 3
  M123_3 + ♪ .....Takt 123, Taktschlag 3,5

- Die Länge der Pausen werden durch den entsprechenden Pausenwert × Multiplikator angezeigt.
  Beispiel:
  𝄽 .....Viertelpause
  𝄾 .....Achtelpause
  𝄽 × 1 + 𝄾 .....punktierte Viertelpause
  𝄽 × 10 .....zweieinhalbtaktige Pause

- Sie können die Tasten ① verwenden, um den Takt zu bestimmen. Wenn für den ersten Taktschlag keine Daten gespeichert sind, werden die ersten aufgenommenen Daten gewählt.

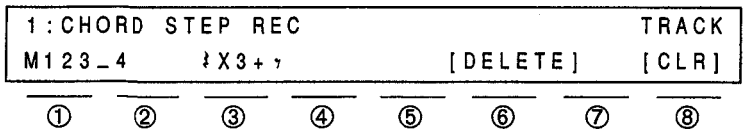
2. Korrigieren Sie den Akkord.

**Akkorddaten**

| 1:CHORD STEP REC | | | | | | | TRACK |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M123.4 | F#min7 | ♩. | | [DELETE] | | | [CLR] |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ |

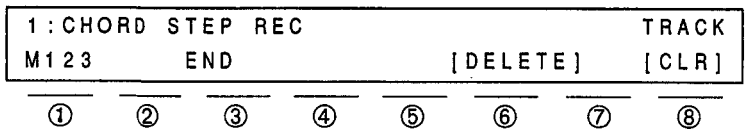
- Die Akkorddaten, die an ③ und ④ angezeigt werden, stehen für die Akkord-Bezeichnung und dessen Länge.
- Um die Akkorddaten zu ändern, drücken Sie zuerst eine der Tasten ⑥ für [DELETE], um die angezeigten Daten zu löschen; danach können die neuen Daten gespeichert werden. (Wenn Sie die angezeigten Daten vor der Eingabe der neuen Akkorddaten nicht löschen, werden die neuen Daten an dieser Stelle eingefügt, und die angezeigten Daten werden lediglich um die Länge der neuen Daten verschoben).

**Pausendaten**




- Pausen können ebenfalls gelöscht werden. Wenn im obigen Display zum Beispiel eine der Tasten ⑥ [DELETE] gedrückt wird, erfolgt bei jedem Drücken eine Löschung der Pausen in Einheiten von 𝄽 × 1. Die 𝅘𝅥𝅯-Pause wird als letzte gelöscht.
- Bei jedem Löschen von Daten bewegen sich die nachfolgenden Daten um die Länge der gelöschten Akkorde oder der Pause nach oben.

**Abschluß-/Wiederholdaten**




- Wenn die Abschlußtaste am Ende der Akkordfolge gedrückt wird, erscheint END am Display. Wenn die Wiederholungstaste gedrückt wird, erscheint REPEAT.

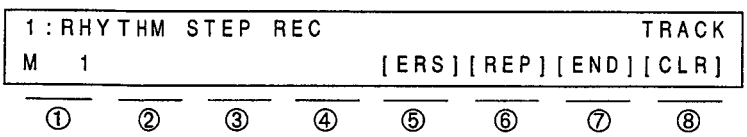
3. Nach dem Abschluß der Korrekturen drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

## Speichern einer Rhythmusfolge (STEP: PAGE 1)

Änderungen der Rhythmusarten und des Tempos, des Intro's, des Fill In's und des Ending's können mit Hilfe der Schrittmethode taktweise gespeichert werden.

- Der Rhythmus wird auf einer speziellen [RHY]-Spur gespeichert. Welche Spur für die Rhythmus-Speicherung verwendet wird, kann mit der Spurzuordungs-Funktion eingegeben werden. Führen Sie deshalb zuerst die Anweisungen auf Seite 96 aus.

1. Wählen Sie am RECORD TRACK SELECT-Display die Spur aus, die zur Speicherung des Rhythmus verwendet werden soll.
- Das Display für RHYTHM STEP REC erscheint nun.




2. Bestimmen Sie den Takt mit den Tasten ①.

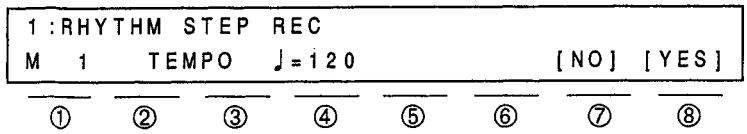
3. Speichern Sie die Einstellungen mit den Tasten am Bedienfeld.

**Speicherbare Daten**

- **RHYTHM SELECT**-Wählmöglichkeiten
- **START/STOP**
- **INTRO, COUNT, FILL IN, ENDING**
- Tempo-Veränderungen

- Denken Sie daran, die **START/STOP**-Daten in dem Takt zu speichern, mit dem der Rhythmus beginnt. Wenn Sie ein **INTRO** speichern wollen, müssen die **INTRO**-Daten vor den **START/STOP**-Daten gespeichert werden.
- Die Bezeichnung des gewählten Rhythmus erscheint an ② und ③ des Displays, und die Bezeichnung der Variation an ④
- Wenn Sie eine der Tasten ⑤ drücken ([ERS]) werden die angezeigten Daten gelöscht.
- Wenn Sie eine der Tasten ⑧ drücken ([CLR]) erscheint das TRACK CLEAR-Display. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ ([YES]) um alle Daten dieser Spur zu löschen.

**Tempo-Eingabedisplay**
Wenn der **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Eingabe des Tempos verwendet wird, ändert sich das Display wie folgt:



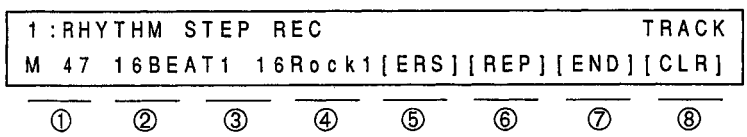

- Das Tempo wird an ④ angezeigt. Wenn das angezeigte Tempo korrekt ist, drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES] um das Tempo zu speichern. Um die Tempo-Veränderung abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

4. Wiederholen Sie diese Schritte, um die Einstellungen wie gewünscht zu verändern.

5. Durch Drücken von einer der Tasten ⑥ oder ⑦ wird die Eingabe-Funktion ausgeschaltet.
- Drücken Sie eine der Tasten ⑥ ([REP]) für eine Wiederholung während der Wiedergabe.
- Drücken Sie eine der Tasten ⑦ ([END]) um die Wiedergabe an dieser Stelle zu beenden.

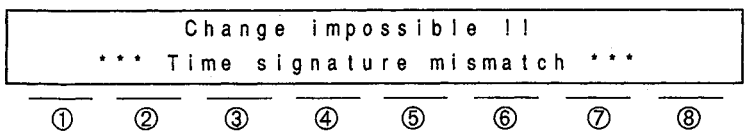
## Korrektur einer aufgenommenen Rhythmusfolge

Aufgenommene Rhythmusdaten können aufgesucht und verändert werden.




1. Folgen Sie den Schritten 1 und 2 der Anweisungen "Speichern einer Rhythmusfolge" um das RHYTHM STEP REC-Display aufzurufen. Der Takt der aufgenommenen Rhythmusdaten mit den Tasten ① bestimmen.

2. Verändern Sie die Rhythmusdaten mit den **RHYTHM SELECT**- und den **RHYTHM VARIATION**-Tasten.
- Wenn Sie einen Rhythmus mit einem anderen Taktvorzeichen wählen, verändert sich das Taktvorzeichen aller nachfolgeden Takte (wenn in anderen Bereichen noch keine Daten aufgenommen wurden).
- Wenn in anderen Bereichen bereits Daten vorhanden sind, kann ein Rhythmus mit einem anderen Taktvorzeichen nicht gewählt werden. Wenn dies versucht wird, erscheint die folgende Fehlermeldung.




3. Nach dem Abschluß der Korrekturen drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

# Zuordnen von Bereichen zu Spuren

Jeder **SEQUENCER**-Bereich ist bereits einer Spurnummer von 1~8 zugeordnet. Mit Hilfe der TRACK ASSIGN-Funktion können Sie allerdings Bereiche auch einer beliebigen Spur zuordnen. Diese Funktion wird auch zur Bestimmung von Spuren verwendet, die Rhythmusdaten und Akkordfolgedaten aufnehmen.

## Vorgegebene Einstellungen

| Spur | Bereich | Display-Bezeichnung |
|---|---|---|
| 1 | **POLY 1** | PL1 |
| 2 | **POLY 2** | PL2 |
| 3 | **BASS** | BAS |
| 4 | **AUTO PLAY CHORD*** | APC* |
| 5 | **ACCOMP 2** | AC2 |
| 6 | **ACCOMP 3** | AC3 |
| 7 | **DRUMS** | DRM |
| 8 | **CONTROL** | CTL |

*Für Aufnahmen in Echtzeit. Bei Schrittaufnahmen: **CHORD** <CHD>.

## Verändern der Spurenzuordnungen (TRACK: PAGE 1)

Die nachfolgenden Anweisungen erläutern die Veränderung der Bereiche für eine entsprechende Spur.

1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.

2. Drücken Sie eine der Tasten ④ für [TRACK].
- Das Display für TRACK ASSIGN erscheint nun.
- Die den Spuren 1~8 zugeordneten Bereiche erscheinen nun von links nach rechts.

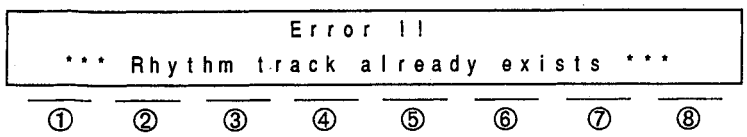
```
1:TRACK ASSIGN
<PL1><PL2><BAS><CHD><AC2><AC3><DRM><CTL>
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

3. Wählen Sie den zuzuordnenden Bereich mit den Tasten ①~⑧ aus.
- Das Einstelldisplay für TRACK ASSIGN erscheint nun.

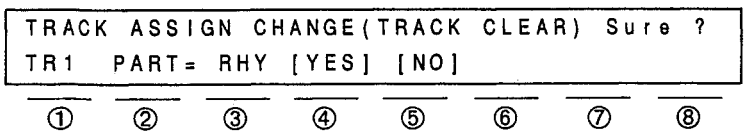
```
  TRACK ASSIGN        LOCAL  MIDI     TRACK
TR1  PART=<PL1>[YES]<ON>   OUT= 1CH[INI]
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```

4. Den Bereich für die entsprechende Spur mit den Tasten ③ auswählen.
- Eine der folgenden Bereiche auswählen: **POLY 1** <PL1>, **POLY 2** <PL2>, **BASS** <BAS>, **ACCOMP 1** <AC1>, **ACCOMP 2** <AC2>, **ACCOMP 3** <AC3>, **DRUMS** <DRM>, **CONTROL** <CTL>, **CHORD** <CHD>, **AUTO PLAY CHORD** <APC> und **RHYTHM** <RHY>.
- Die Tasten ⑤ können zum Einstellen der LOCAL CONTROL auf ON bzw. OFF verwendet werden (siehe Seite 126), und die Tasten ⑦ zur Einstellung des MIDI-Kanals (siehe Seite 124).
- Sie können entweder <CHD> oder <APC> zuordnen, aber nicht beide.
- Ein Bereich kann mehreren Spuren zugeordnet werden, mit Ausnahme von **CONTROL**, **CHORD/AUTO PLAY CHORD** und **RHYTHM**. Wenn Sie versuchen, <CTL>, <CHD>/<APC> oder <RHY> mehr als einer Spur zuzuordnen, erscheint die folgende Fehlermeldung:

Beispiel: **RHYTHM**-Bereich



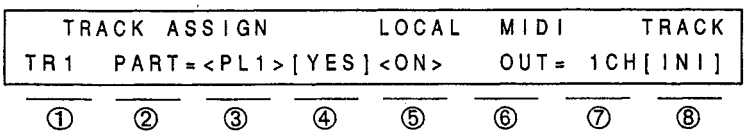

5. Drücken Sie eine der Tasten ④ für [YES].
- Das Bestätigungsdisplay erscheint nun.



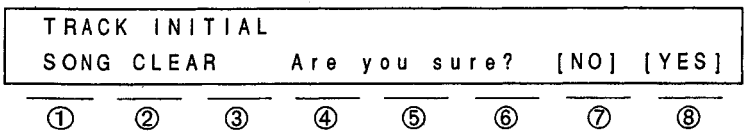

Drücken Sie eine der Tasten ④ für [YES], um die neue Einstellung einzugeben.
- Sie können auch eine der Tasten ⑤ für [NO] drücken, um den Vorgang abzubrechen.
- Wenn während des TRACK ASSIGN-Vorgangs nur zwischen den Bereichen **POLY 1, 2, BASS, AC-COMP 1, 2, 3** und **DRUMS** umgeschaltet wird, erscheint das Bestätigungsdisplay nicht.

## Zurückschalten auf die Originaleinstellungen

Während des TRACK ASSIGN-Vorgangs kann auf die Anfangseinstellung (vorgegebene Werte) zurückgeschaltet werden.




Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [INI]
- Das Bestätigungsdisplay erscheint nun.




Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die Anfangseinstellungen der Spurenzuordnung aufzurufen.
- Sie können auch eine der Tasten ⑦ für [NO] drücken, um den Initialisierungsvorgang abzubrechen.
- Das TRACK ASSIGN-Display befindet sich ebenfalls auf PAGE 2 des REC-Menüs, PAGE 3 des PUNCH-Menüs und auf PAGE 2 des STEP-Menüs.

# Editieren der aufgenommenen Darbietung

Die Editierfunktion erlaubt ein Löschen oder Verändern von Teilen Ihrer Darbietung, nachdem diese in den **SEQUENCER**-Spuren aufgenommen wurde.

Für diese Schritte wird das ED1-Menü verwendet.

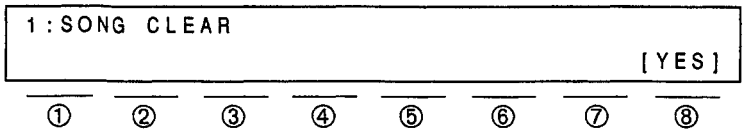
1. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das Display für SEQUENCER MENU erscheint nun.

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑥ für [ED1].

3. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das Display für die gewünschte Funktion aufzurufen.

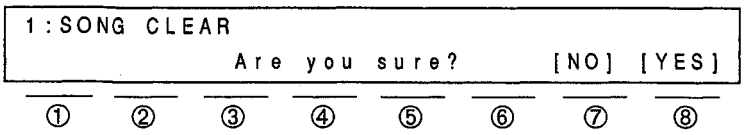
## SONG CLEAR (LÖSCHEN ALLER SPUREN) (ED1: PAGE 1)

■ Zum Löschen des aufgenommenen Inhalts aller Spuren von 1 bis 8.




Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].

- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß alle Spuren gelöscht werden sollen.

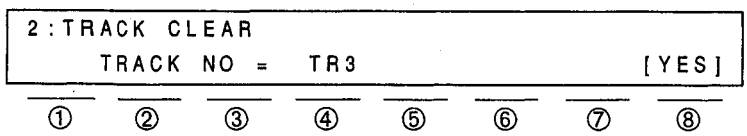



- Durch Drücken einer der Tasten ⑧ für [YES] wird der Inhalt aller Spuren gelöscht. Um den SONG CLEAR-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

## TRACK CLEAR (LÖSCHEN EINER BESTIMMTEN SPUR)

**(ED1: PAGE 2)**

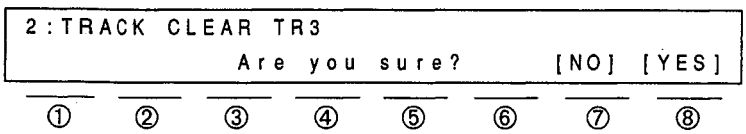
■ Zum Löschen des aufgenommenen Inhalts einer bestimmten Spur.




1. Wählen Sie die zu löschende Spur mit den Tasten ④.

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].

- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechende Spur gelöscht werden soll.

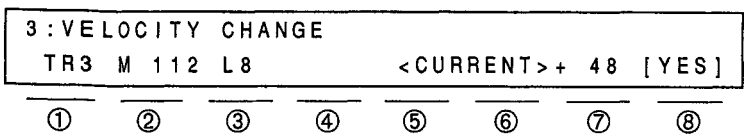



- Durch Drücken einer der Tasten ⑧ für [YES] wird der Inhalt dieser Spur gelöscht. Um den TRACK CLEAR-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

## VELOCITY CHANGE (VERÄNDERN DER ANSCHLAGSTÄRKE)

**(ED1: PAGE 3)**

■ Verändern der Anschlagstärke in bestimmten Takten von bestimmten Spuren.




1. Bestimmen Sie die Spur mit den Tasten ①.

- Die Anschlagstärke kann in einer Spur, der ein [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Bereich zugeordnet wurde, nicht verändert werden.

2. Bestimmen Sie den Anfangspunkt (Taktnummer) der Anschlagstärken-Veränderung mit den Tasten ②.

3. Bestimmen Sie die Länge der Veränderung (Anzahl der Takte) mit den Tasten ③.

4. Wählen Sie die Art der Veränderung mit Tasten ⑤ und ⑥.
   CURRENT: Die aufgezeichnete Anschlagstärke wird durch einen bestimmten Betrag erhöht oder erniedrigt.
   FLAT: Die aufgezeichnete Anschlagstärke wird auf einen bestimmten Pegel festgesetzt.

5. Den Wert der Anschlagstärken-Veränderung mit den Tasten ⑦ eingeben.
- Wenn CURRENT gewählt wurde, ist ein Anschlagstärken-Wert zwischen –127 und +127 zu bestimmen.
- Wenn FLAT gewählt wurde, ist ein Anschlagstärken-Wert zwischen 0 und 127 zu bestimmen.

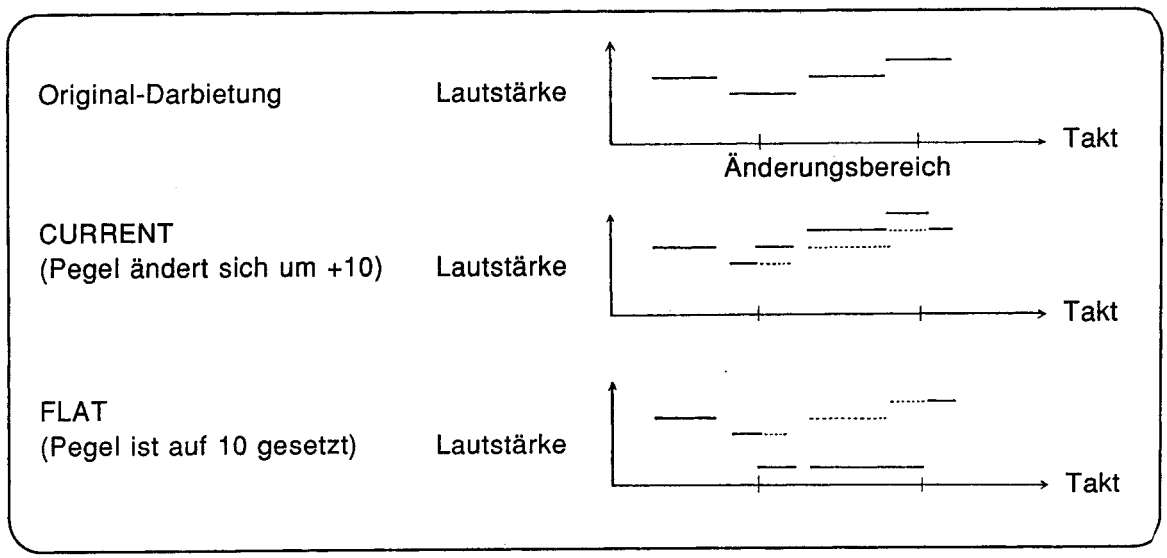
6. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechende Anschlagstärke gespeichert werden soll.

```
3:VELOCITY CHANGE      Are you sure?
 TR3 M 112 L8    CURRENT + 48   [NO] [YES]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

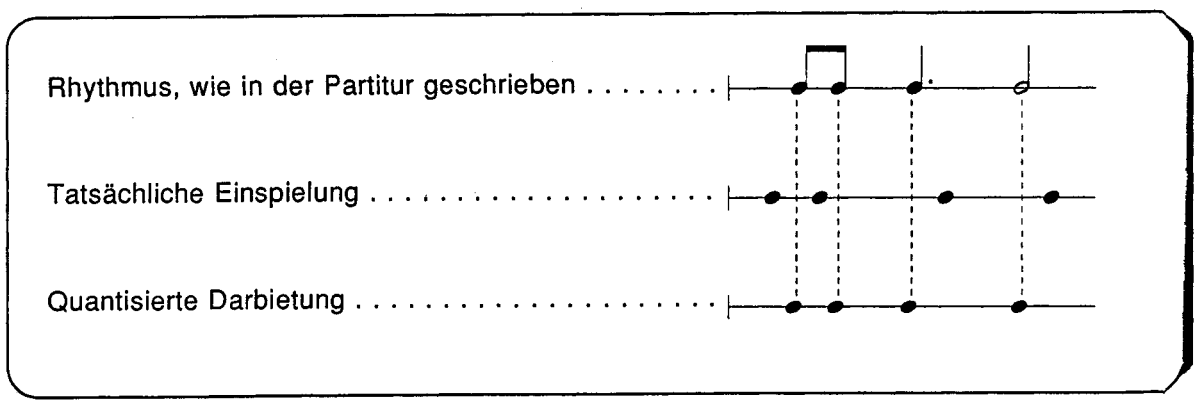
- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die entsprechende Anschlagstärke abzuspeichern. Um den VELOCITY CHANGE-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

Beispiel:

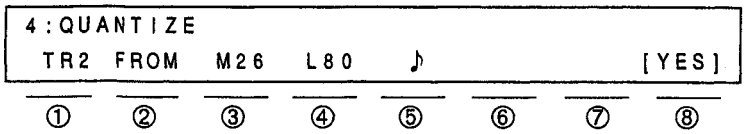



## QUANTIZE (QUANTISIEREN) (ED1: PAGE 4)

Mit der Quantisierungs-Funktion kann das Timing einer Darbietung nach der Aufnahme korrigiert werden. Wenn der Rhythmus geringfügig abweicht oder nicht genau synchronisiert ist, wird er automatisch auf den gewählten Quantisierungspegel gebracht.



■ Zum Quantisieren einer aufgenommenen Darbietung in bestimmten Takten einer bestimmten Spur.



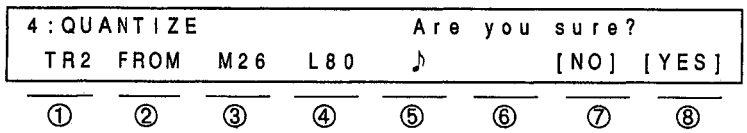

1. Wählen Sie die zu ändernde Spur mit den Tasten 1.
- Eine Spur, der ein [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Bereich zugeordnet wurde, kann nicht quantisiert werden.

2. Bestimmen Sie das erste zu quantisierende Takt mit den Tasten ③.

3. Bestimmen Sie die Länge der Veränderung (Anzahl der Takte) mit den Tasten ④.

4. Wählen Sie den gewünschten Quantisierungspegel mit Tasten ⑤.
- Wählen Sie entweder $\mathbb{3}_3$, $\mathbb{3}$, $\mathbb{3}_3$, $\mathbb{3}$, $\mathbb{3}_3$, $\mathbb{3}$, $\mathbb{3}$ (Eine 3 bedeutet Triole).

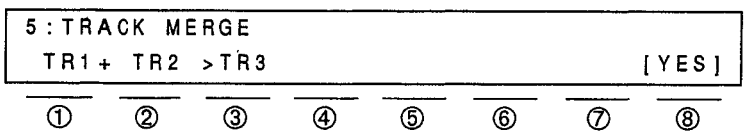
5. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die eingestellten Takte quantisiert werden sollen.




- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die spezifizierten Taktmaße zu quantisieren. Um den QUANTIZE-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

## TRACK MERGE (MISCHEN ZWEIER SPUREN) (ED1: PAGE 5)

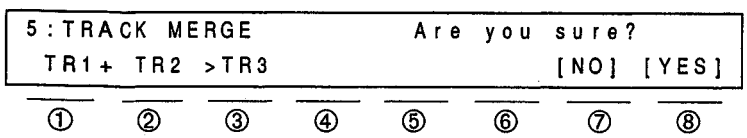
■ Zum Mischen des aufgenommenen Inhalts von zwei Spuren und anschließendem Speichern in einer dritten Spur.




1. Wählen Sie die beiden zu mischenden Spuren mit den Tasten ① und ②.
- Spuren, der ein [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Bereich zugeordnet wurde, können nicht gemischt werden.
- Wenn den Spuren TR1 un TR2 unterschiedliche Bereiche zugeordnet sind, wird beim Mischen und Aufzeichnen der neuen Spur TR3 der gleiche Bereich wie auf TR1 zugeordnet.

2. Bestimmen Sie die Spurnummer, auf der die gemischten Daten aufgenommen werden sollen, mit den Tasten ③.

3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechenden Spuren gemischt werden sollen.




- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um den Mischvorgang durchzuführen. Um den TRACK MERGE-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].
- Die Daten werden von den beiden Originalspuren gelöscht.

# Editieren von Takten

Einzelne Takte, die im **SEQUENCER** gespeichert wurden, können ganz gezielt gelöscht, editiert oder kopiert werden.

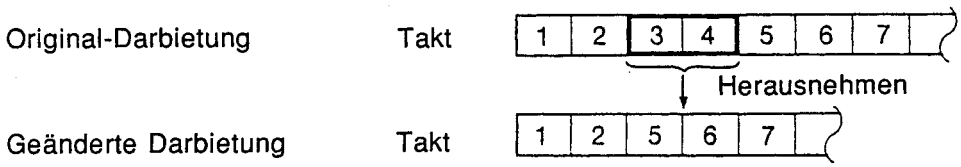
Für diese Schritte wird das ED2-Menü verwendet.

## MEASURE DELETE (LÖSCHEN EINES TAKTES) (ED2: PAGE 1)

Sie können bestimmte Takte aus der Darbietung löschen. Die Darbietung verkürzt sich dann um die Länge der herausgenommen Takte.

```
1 :MEASURE DELETE
<TR>  TR1   M26   L12                    [YES]
①     ②     ③     ④     ⑤     ⑥     ⑦     ⑧
```

Beispiel: Wenn zwei Takte (L=2) herausgenommen werden, beginnend mit Takt 3 (M=3).




1. Bestimmen Sie die Art der Löschung mit den Tasten ①.
   <TR>: Die Takte können von einer einzelnen Spur herausgenommen werden.
   <ALL>: Die Takte werden von allen Spuren auf einmal herausgenommen.

2. Wenn Sie <TR> in Schritt 1 gewählt haben, bestimmen Sie mit den Tasten ② die zu ändernde Spur.
- Takte können von einer [CHD]- oder [RHY]-Spur, die Wiederholungs-Daten enthält, nicht herausgenommen werden.

3. Bestimmen Sie das erste zu löschende Takt mit den Tasten ③.

4. Bestimmen Sie die Länge der Löschung (Anzahl der Takte) mit den Tasten ④.

5. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechenden Takte herausgenommen werden sollen.

```
1 :MEASURE DELETE      Are you sure?
  TR1   M26   L12                  [NO] [YES]
  ①     ②     ③     ④     ⑤     ⑥     ⑦     ⑧
```

- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die entsprechenden Takte herauszunehmen. Um den MEASURE DELETE-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

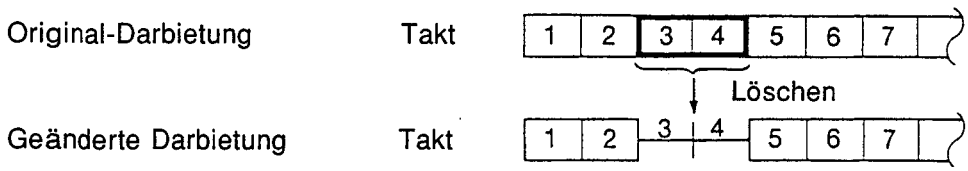
# MEASURE ERASE (HERAUSNEHMEN EINES TAKTES)

**(ED2: PAGE 2)**

Der aufgenommene Inhalt eines bestimmten Taktes wird aus der Darbietung gelöscht, allerdings verändert sich die Länge der Darbietung nicht.

```
2:MEASURE ERASE
<TR>  TR1  M26  L12   <ALL DATA>   [YES]
 ①    ②    ③    ④     ⑤    ⑥     ⑦    ⑧
```

Beispiel: Wenn zwei Takte (L=2) gelöscht werden, beginnend mit Takt 3 (M=3).




1. Wählen Sie die Art der Löschung mit den Tasten ①.
   <TR>: Die Takte können von einer einzelne Spuren gelöscht werden.
   <ALL>: Die Takte werden von allen Spuren auf einmal gelöscht.

2. Wenn Sie <TR> in Schritt 1 gewählt haben, bestimmen Sie mit den Tasten ② die zu ändernde Spur.
- Takte können von einer [CHD]- oder [RHY]-Spur, die Wiederholungs-Daten enthält, nicht gelöscht werden.

3. Bestimmen Sie das erste zu löschende Takt mit den Tasten ③.

4. Bestimmen Sie die Länge der Löschung (Anzahl der Takte) mit den Tasten ④.

5. Wählen Sie die Art der zu löschenden Daten mit den Tasten ⑥.
   <ALL>: Alle Daten werden gelöscht.
   <NOTE>: Es werden nur Notendaten (Tonhöhe, Anschlagstärke, Notenlänge, Gate Time) gelöscht.
   <CTL>: Es werden nur Steuerdaten (Lautstärke, Effekte und andere Bedienfeld-Einstellungen) gelöscht.

6. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechenden Daten aus den Takten gelöscht werden sollen.

```
2:MEASURE ERASE      Are you sure?
 TR1  M26  L12       ALL DATA [NO] [YES]
 ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

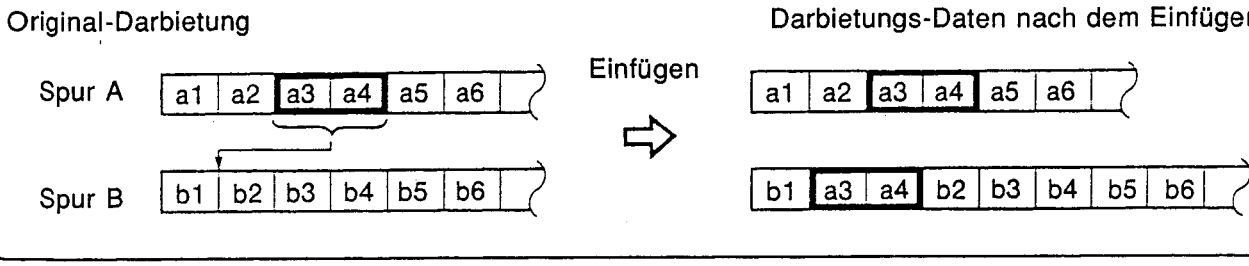
- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die entsprechenden Takte zu löschen. Um den MEASURE ERASE-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

# MEASURE INSERT (EINFÜGEN VON TAKTEN) (ED2: PAGE 3)

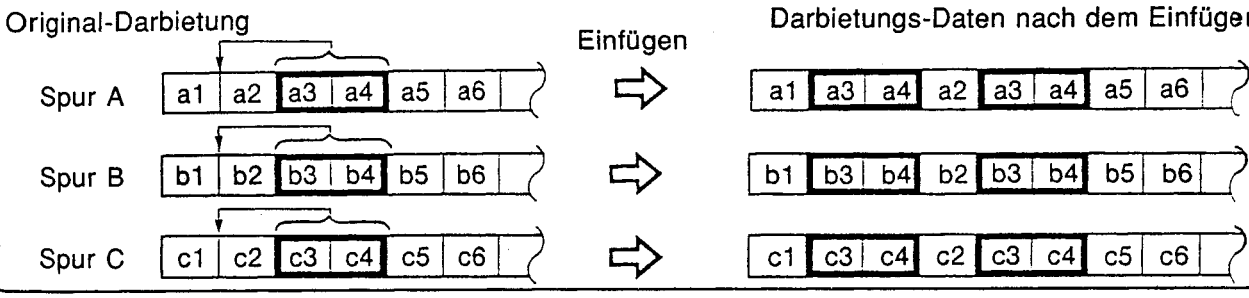
Wenn Takte in eine Spur eingefügt werden sollen, steigert sich die Länge der Zielspur um die Anzahl der eingefügten Takte; die Originalspur bleibt allerdings unverändert.

```
3 :MEASURE  INSERT
<TR>   TR2   M12   L6      ->   TR2   M20  [YES]
 ①     ②     ③    ④       ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

Beispiel: Wenn zwei Takte von Spur A vom Anfang des Taktes 3 in Spur B eingefügt werden, beginnend mit Takt 2.


Original-Darbietung
Darbietungs-Daten nach dem Einfügen.
Einfügen
Spur A
Spur B
a1 a2 a3 a4 a5 a6
b1 b2 b3 b4 b5 b6
a1 a2 a3 a4 a5 a6
b1 a3 a4 b2 b3 b4 b5 b6

Beispiel: Wenn zwei Takte in die gleiche Spur vom Anfang des Taktes 2 eingefügt werden, beginnend mit Takt 3.


Original-Darbietung
Darbietungs-Daten nach dem Einfügen.
Einfügen
Spur A
Spur B
Spur C
a1 a2 a3 a4 a5 a6
b1 b2 b3 b4 b5 b6
c1 c2 c3 c4 c5 c6
a1 a3 a4 a2 a3 a4 a5 a6
b1 b3 b4 b2 b3 b4 b5 b6
c1 c3 c4 c2 c3 c4 c5 c6

1. Wählen Sie die Art der Einfügung mit den Tasten ①.
   <TR>: Die Takte können in eine einzelne Spuren eingefügt werden.
   <ALL>: Die Takte werden in alle Spuren auf einmal eingefügt.
2. Wenn Sie <TR> in Schritt 1 gewählt haben, bestimmen Sie mit den Tasten ② die Originalspur.
   - Takte können von einer [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Spur nur auf der gleichen Spur wieder eingefügt werden.
   - Takte können in eine [CHD]- oder [RHY]-Spur, die Wiederholungs-Daten enthält, nicht eingefügt werden.
3. Bestimmen Sie den erste zu kopierende Takte mit den Tasten ③.
4. Wählen Sie die Anzahl der zu kopierenden Takte mit den Tasten ④.
5. Wenn Sie in Schritt 1 <TR> gewählt haben, bestimmen Sie die Zielspur (Spur B) mit den Tasten ⑥.
6. Bestimmen Sie die Einfügungsstelle mit den Tasten ⑦.
7. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
   - Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechenden Takte eingefügt werden sollen.

```
3 :MEASURE  INSERT        Are you sure?
 TR2   M12   L6    ->    TR2   M20  [NO]  [YES]
 ①     ②     ③     ④     ⑤     ⑥    ⑦     ⑧
```

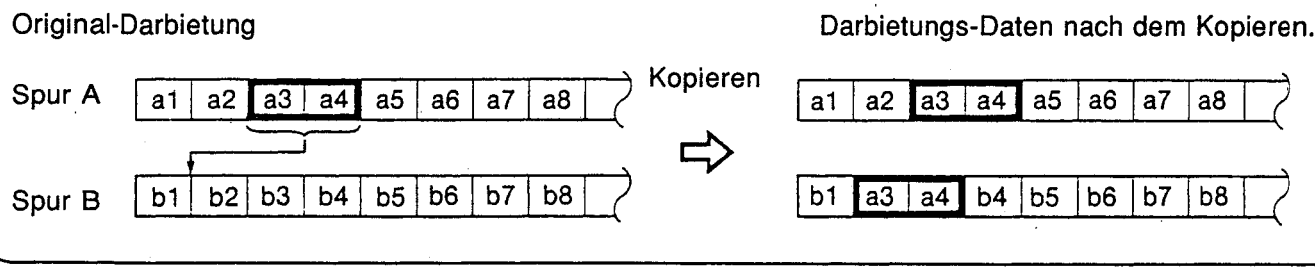
- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die entsprechenden Takte einzufügen. Um den MEASURE INSERT-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

# MEASURE COPY (KOPIEREN VON TAKTEN) (ED2: PAGE 4)

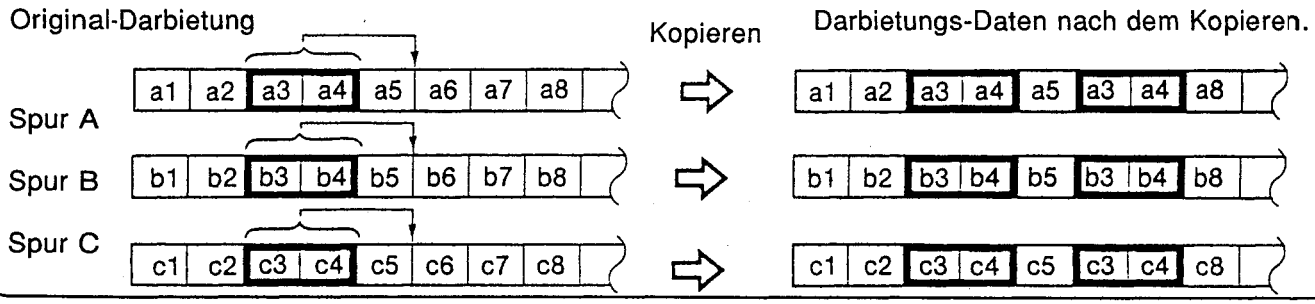
Dieser Vorgang kopiert Takte von einer Spur zur andern. Auf der Zielspur werden die gegenwärtigen Daten des Taktes durch die neuen Daten ersetzt.

```
4:MEASURE COPY
<TR>  TR1  M25  L4    ->  TR1  M25  [YES]
①     ②    ③    ④     ⑤   ⑥    ⑦    ⑧
```

Beispiel: Wenn zwei Takte von Spur A, beginnend mit Takt 3, zu Spur B kopiert werden, beginnend mit Takt 2.


Original-Darbietung
Darbietungs-Daten nach dem Kopieren.
Spur A
Spur B
Kopieren
a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8
b1 b2 b3 b4 b5 b6 b7 b8
a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8
b1 a3 a4 b4 b5 b6 b7 b8

Beispiel: Wenn zwei Takte, beginnend mit Takt 3, zur gleichen Spur kopiert werden, beginnend mit Takt 6.


Original-Darbietung
Kopieren
Darbietungs-Daten nach dem Kopieren.
Spur A
Spur B
Spur C
a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8
b1 b2 b3 b4 b5 b6 b7 b8
c1 c2 c3 c4 c5 c6 c7 c8
a1 a2 a3 a4 a5 a3 a4 a8
b1 b2 b3 b4 b5 b3 b4 b8
c1 c2 c3 c4 c5 c3 c4 c8

1. Wählen Sie die Art des Kopierens mit den Tasten ①.
   <TR>: Die Takte können zu einer einzelne Spuren kopiert werden.
   <ALL>: Die Takte werden zu allen Spuren auf einmal gekopiert.
2. Wenn Sie <TR> in Schritt 1 gewählt haben, bestimmen Sie mit den Tasten ② die Originalspur (Spur A).
   - Takte können von einer [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Spur nur auf die gleiche Spur kopiert werden.
   - Takte können auf eine [CHD]- oder [RHY]-Spur, die Wiederholungs-Daten enthält, nicht kopiert werden.
3. Bestimmen Sie das erste zu kopierende Takt mit den Tasten ③.
4. Bestimmen Sie die Anzahl der zu kopierenden Takte mit den Tasten ④.
5. Wenn Sie in Schritt 1 <TR> gewählt haben, bestimmen Sie die Zielspur (Spur B) mit den Tasten ⑥.
6. Bestimmen Sie den Anfang der zu kopierenden Stelle mit den Tasten ⑦.
7. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
   - Am Display müssen Sie nun bestätigen, daß die entsprechenden Takte auf die entsprechenden Spuren kopiert werden sollen.

```
4:MEASURE COPY      Are you sure?
 TR1  M25  L4   ->  TR1  M25  [NO]  [YES]
 ①    ②    ③    ④   ⑤    ⑥    ⑦     ⑧
```

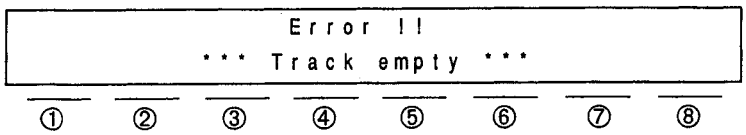
- Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], um die entsprechenden Takte zu kopieren. Um den MEASURE COPY-Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

## Hinweise zum SEQUENCER

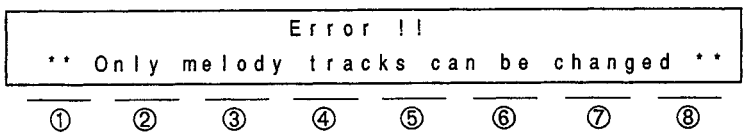
wenn mehrere Spuren gleichzeitig verwendet werden, oder wenn die Anzahl der in den Spuren gespeicherten Noten sehr groß, kann bei der Wiedergabe eine Taktverzögerung auftreten.
in diesem Falle ist die Anzahl der Spuren, die gleichzeitig verwendet werden, zu reduzieren, oder es muß mit dem TRACK CLEAR-Verfahren der Inhalt der Spuren gelöscht werden, die nicht zur Wiedergabe verwendet werden.

# Fehlermeldungen

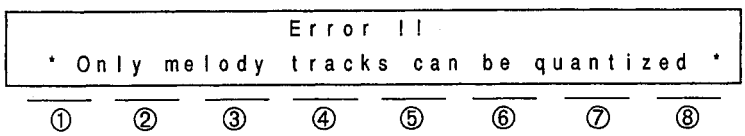
Wenn eine der folgenden Fehlermeldungen im Display erscheint, zeigt dies an, daß bei der Verwendung des **SEQUENCER** ein Fehler unterlaufen ist.



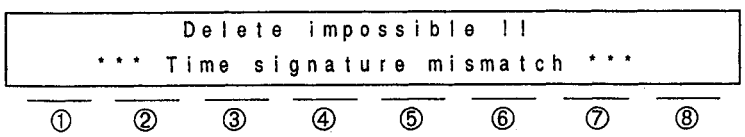

Keine aufgenommenen Daten in der Spur, die editiert werden soll.



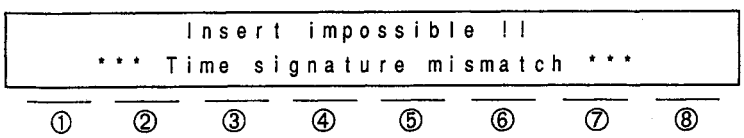

Sie haben versucht, die Anschlagstärke in einer Spur zu änderen, der einer Bereiche [CTL], [RHY] oder [CHD] zugeordnet wurden.



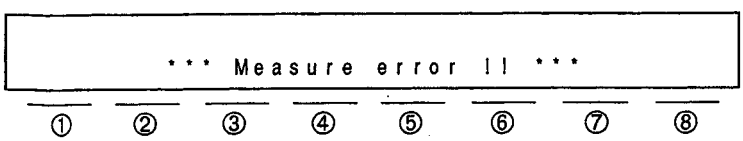

Sie haben versucht, eine Spur zu quantisieren, der einer der Bereiche [CTL], [RHY] oder [CHD] zugeordnet wurden.



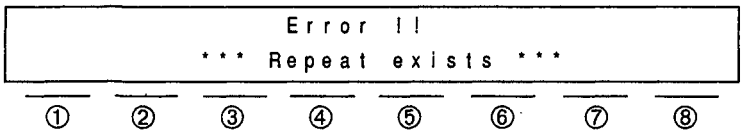

Sie haben versucht, Rhythmusdaten (von der Spur des [RHY]-Bereichs) zu löschen, wodurch die Takteinheit der aufgenommenen Darbietung geändert werden würde.



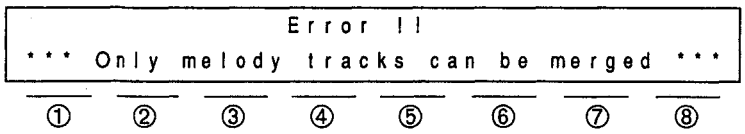

Sie haben versucht, Rhythmusdaten (in die Spur des [RHY]-Bereichs) einzufügen, wodurch die Takteinheit der aufgenommenen Darbietung geändert werden würde.



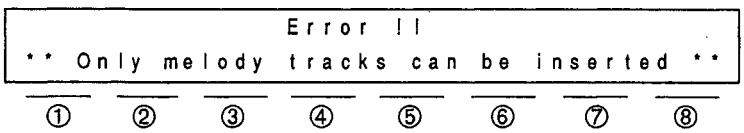

Sie haben versucht, einen Takt zu herauszunehmen, zu löschen oder einzufügen, für das keine Daten bestehen.



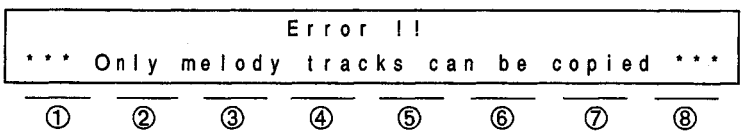

Sie haben versucht, eine Spur eines [RHY]- oder [CHD]-Bereichs herauszunehmen, zu löschen, einzufügen oder zu kopieren, in der ein Wiederholungs-Code enthalten ist.



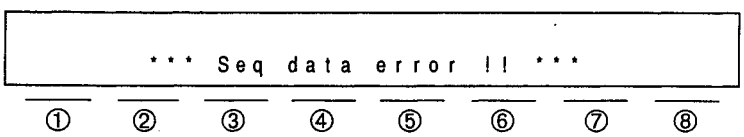

Sie haben versucht, eine Spur zu mischen, der einer der Bereiche [CTL], [RHY] oder [CHD] zugeordnet ist.




Sie haben versucht, von Spuren des [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Bereichs Takt in eine andere Spur einzufügen.



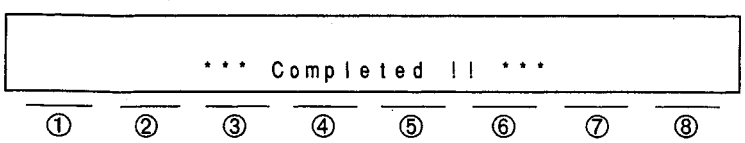

Sie haben versucht, von Spuren des [CTL]-, [RHY]- oder [CHD]-Bereichs Takte auf eine andere Spur zu kopieren.




Die Daten können nicht gelesen werden.

**"Completed"-Meldung**

Die nachfolgende Meldung zeigt an, daß der gegenwärtige Vorgang erfolgreich ausgeführt wurde.



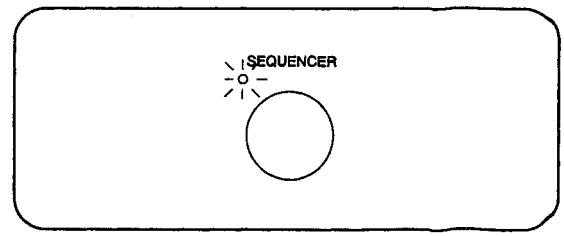
# Beispiel eines Speichervorgangs für den SEQUENCER

Folgen Sie diesen Anweisungsschritten, um das folgende Beispiel mit Hilfe der Mehrspur-Aufnahmemethode im **SEQUENCER** aufzuzeichnen.

## Vorbereitungen zur Aufnahme

1. Schalten Sie die **SEQUENCER**-Taste ein.
- Das SEQUENCER MENÜ erscheint nun im Display.

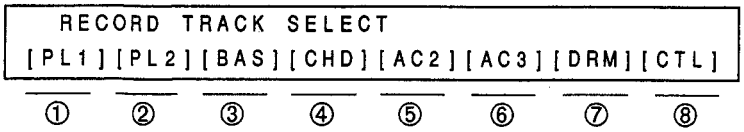
```
===== SEQUENCER MENU =====
REC PUNCH      TRACK STEP ED1  ED2  PLAY
 ①   ②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦   ⑧
```



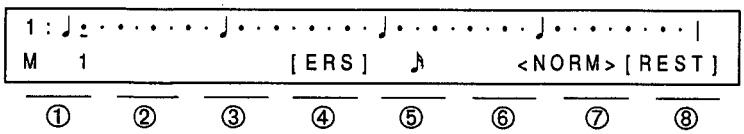

2. Sollten sich bereits gespeicherte Daten im **SEQUENCER** befinden, drücken Sie eine der Tasten ⑤ für [ED1], und führen Sie dann den SONG CLEAR-Vorgang aus. (Siehe Seite 98.)

## Aufnahme des DRUMS-Bereichs mit der Schrittmethode

1. Schalten Sie die **SEQUENCER**-Taste ein, und drücken Sie dann am SEQUENCER MENU eine der Tasten ⑤ für [STEP].
- Das Display für RECORD TRACK SELECT erscheint nun.




2. Drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [DRM].
- Das Display ändert sich zur Anzeige für die Schrittmethoden-Aufnahme.



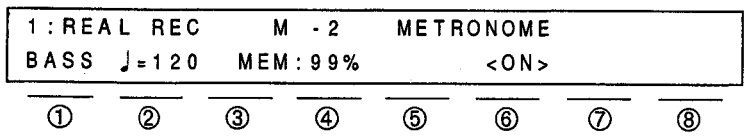

3. Bewegen Sie den Cursor mit den **TRANSPOSE**-Tasten zur der Position, auf der eine Note aufgenommen werden soll. Spielen Sie die **KEYBOARD PERCUSSION**-Manualtaste, um die Note zu speichern.
- Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie eine der Tasten ④ für [ERS]. Die gespeicherten Daten an der Cursor-Position werden dann gelöscht.

## Aufnahme des BASS-Bereichs mit der Echtzeitmethode

1. Drücken Sie die **MENU**-Taste.
- Das SEQUENCER MENÜ erscheint nun im Display.

2. Drücken Sie eine der Tasten ① für [REC].
- Das Display für RECORD TRACK SELECT erscheint nun.

3. Drücken Sie eine der Tasten ③ für [BAS].
- Das Display ändert sich nun zur Anzeige für die Echtzeit-Aufnahme.




4. Verwenden Sie den **TEMPO/PROGRAM**-Regler, um das Tempo auf 120 einzustellen. Setzen Sie das Metronom mit den Tasten ⑥ auf <ON>.

5. Wählen Sie **SYNTH BASS** in der **SOUND SELECT**-Matrix. Schalten Sie die **SOUND VARIATION 1**-Taste ein.

6. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste. Der **DRUMS**-Bereich, den Sie soeben aufgenommen haben, wird nun wiedergegeben. Spielen Sie den **BASS**-Bereich im Takt mit.
- Wenn Sie den **BASS**-Bereich aufgenommen haben, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

# Aufnahme der POLY 1- und POLY 2-Bereiche mit der Echtzeitmethode

Alle anderen Bereiche werden auf die gleiche Weise wie der **BASS**-Bereich aufgenommen. Die Aufnahmeschritte sind wie folgt:

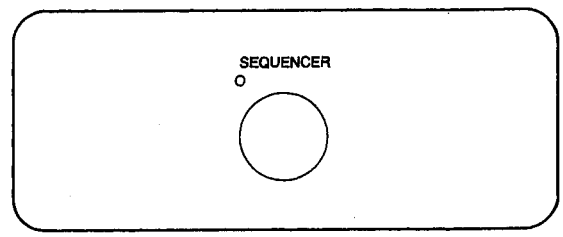
1. Schalten Sie die **SEQUENCER**-Taste ein; drücken Sie am SEQUENCER MENU-Display eine der Tasten.

2. Schalten Sie die Taste des **SEQUENCER**-Bereichs ein, der aufgenommen werden soll.

3. Wählen Sie den Klang aus der **SOUND SELECT**-Matrix, und schalten Sie die gewünschte **SOUND VARIATION**-Taste ein.

4. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, und spielen Sie den Bereich im Takt mit den vorher aufgenommenen Bereichen.

- Wenn Sie alle Bereiche aufgenommen haben, drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

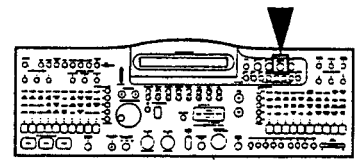


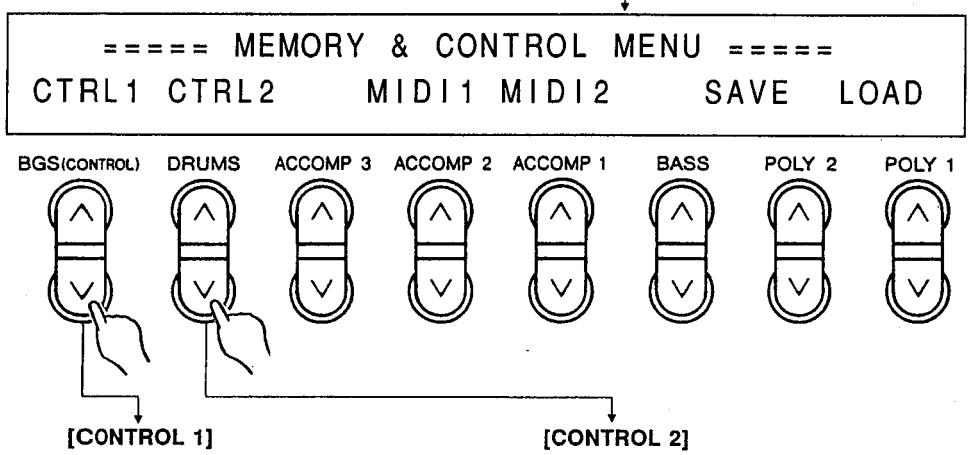
KAPITEL VII

# Steuerung

Der "Steuer"-Modus dient zur Einstellung von verschiedenen Funktionen, die mit der Bedienung der Tastatur zusammenhängen. Verwenden sie diese Betriebsart, um die Funktionen einzustellen, die Sie für Ihre Spielart optimal ist.

## Übersicht über die Steuerfunktionen





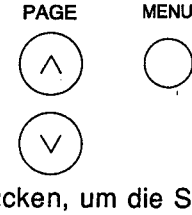

**[CONTROL 1]**

- 1: INITIAL SETTING
- 2: PANEL MEMORY
- 3: MUSIC STYLE ARRANGER
- 4: FOOT SWITCH ASSIGN
- 5: PAD SWITCH ASSIGN
- 6: MANUAL PAD INSTRUMENT
- 7: FORMAT
- 8: SEQUENCER EXPAND

**[CONTROL 2]**

- 1: TOUCH SENSITIVITY
- 2: MASTER TUNE & SCALE
- 3: PITCH BEND RANGE

Drücken, um zu diesem Menü-Display zurückzukehren.




Drücken, um die Seite zu wechseln.

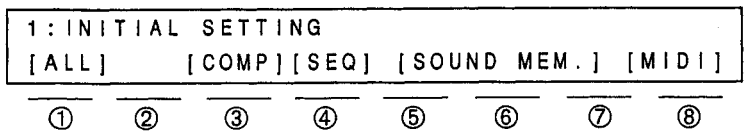
Drücken, wenn die Einstellungen abgeschlossen sind.

# Einstellung der Steuerfunktionen

Die erforderlichen Funktionen in CTRL1 und CTRL2 einstellen.

## INITIAL SETTING (ANFANGSEINSTELLUNG) (CTRL1: PAGE 1)

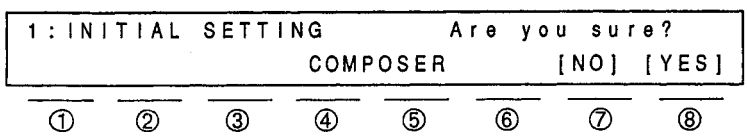
Die Einstellungen und der Speicherinhalt des Keyboards können initialisiert werden.




1. Wählen Sie die Funktionen, die Sie initialisieren wollen.

① [ALL]: Initialisiert alle einstellbare Funktionen.
③ [COMP]: Initialisiert die **COMPOSER**-Speicher.
④ [SEQ]: Initialisiert den Speicherinhalt von allen **SEQUENCER**-Spuren.
⑥ [SOUND MEM.]: Stellt den speicherbaren Inhalt von **SOUND SELECT** aller Bereichsspeicher auf die werksseitige Einstellung zurück.
⑧ <MIDI>: Stellt alle MIDI-Einstellungen auf die werksseitige Einstellung zurück.

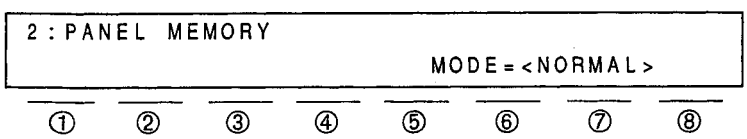
- Sie müssen nun am Display bestätigen, daß Sie die gewählten Einstellungen initialisieren wollen.




2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].

- Um den Rückstellvorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].

## PANEL MEMORY (BEDIENFELDSPEICHER) (CTRL1: PAGE 2)




Wählen Sie den gewünschten Modus mit einer der Tasten ⑦.

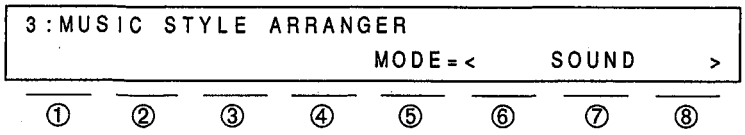
<NORMAL>: Die Klänge, Effekte und Lautstärken für jeden Bereich, die **CONDUCTOR**-Einstellung, den Split-Punkt der Tastatur, die **AUTO PLAY CHORD**-Einstellung, die **DIGITAL REVERB**-Einstellungen mit dem ON/OFF-Zustand und der **TECHNI-CHORD**-Status werden alle im **PANEL MEMORY** gespeichert.

<EXPAND>: Zusätzlich zu den Einstellungen der NORMAL-Betriebsart werden die **RHYTHM SELECT**-Wahl, die **TRANSPOSE**-Einstellung, die Tempoeinstellung, der **BGS**-Status, der ON/OFF-Zustand von **DYNAMIC ACCOMP** und die Einstellungen von **MANUAL PERCUSSION PAD** im **PANEL MEMORY** gespeichert.

- Diese Seite kann ebenfalls aufgerufen werden, indem die **SET**-Taste gedrückt wird, bis sich das Display zur gewünschten Abbildung ändert. Einige Sekunden nachdem die Einstellungen vorgenommen wurden, ändert sich das Display wieder zum normalen Darbietungs-Display.

## MUSIC STYLE ARRANGER (CTRL1: PAGE 3)

Sie können bestimmen, welche Bedienfeld-Einstellungen bei Verwendung des **MUSIC STYLE ARRANGER** verändert werden sollen.




Wählen Sie die Betriebsart mit den Tasten ⑦.

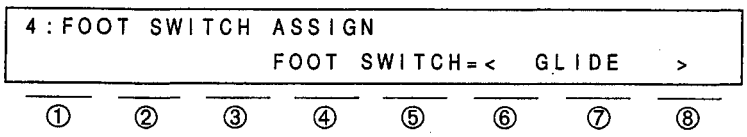
<SOUND>: Hierbei ändert sich nur der Klang, wenn während einer Darbietung die **FILL IN**-Taste gedrückt wird.
<RHYTHM>: Es ändert sich nur der Rhythmus.
<SOUND & RHYTHM>: Sowohl Klang als auch Rhythmus verändern sich.
<P. MEM>: Die **PANEL MEMORY**-Nummer ändert sich.
<P. MEM & RHTYHM>: Sowohl die **PANEL MEMORY**-Nummer als auch der Rhythmus ändert sich.

- Diese Seite kann ebenfalls aufgerufen werden, indem die **MUSIC STYLE ARRANGER**-Taste gedrückt wird, bis sich das Display zur gewünschten Abbildung ändert. Einige Sekunden nachdem die Einstellungen vorgenommen wurden, ändert sich das Display wieder zum normalen Darbietungs-Display.

## FOOT SWITCH ASSIGN (FUSS-SCHALTER-ZUORDNUNG)

**(CTRL1: PAGE 4)**

Eine der untenstehenden Funktionen kann dem Fußschalter (Sonderzubehör) zugeordnet werden. Danach kann diese Funktion über den Fußschalter gesteuert werden.

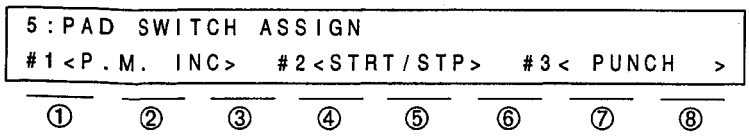



Wählen Sie die eine Funktion mit den Tasten ⑦.

<P.MEM1~8>: **PANEL MEMORY** ein
<P.M. INC>: **PANEL MEMORY**-Weiterschaltung
<STRT/STP>: **START/STOP** ein/aus
<FILL 1, 2>: **FILL IN 1, 2** ein
<ENDING>: **INTRO & ENDING** ein
<SUSTAIN>: **SUSTAIN** ein/aus
<GLIDE>: Glissando ein/aus
<TECH-CD>: **TECHNI-CHORD** ein/aus
<PAD 1, 2, 3>: **PAD** ein
<PUNCH>: Punch in/out-Funktion

## PAD SWITCH ASSIGN (ZUORDNUNG FÜR PAD-UMSCHALTUNGEN) (CTRL1: PAGE 5)

Die gewünschten Funktionen können auch den **PAD**-Tasten von **MANUAL PERCUSSION** zugeordnet werden. Danach kann diese Funktion über die **PAD**-Tasten gesteuert werden.




Wählen Sie die der **PAD 1** zuzuordnende Funktion mit den Tasten ① oder ②, für **PAD 2** mit den Tasten ④ oder ⑤, und für **PAD 3** mit den Tasten ⑦ oder ⑧.

<OFF>: Die **PAD**-Taste funktioniert normal.
<P.MEM1~8>: **PANEL MEMORY 1~8** ein
<P.M. INC>: **PANEL MEMORY**-Weiterschaltung
<STRT/STP>: **START/STOP** ein/aus
<FILL 1, 2>: **FILL IN 1, 2** ein
<ENDING>: **INTRO & ENDING** ein
<SUSTAIN>: **SUSTAIN** ein/aus
<GLIDE>: Glissando ein/aus
<TECH-CD>: **TECHNI-CHORD** ein/aus
<PUNCH>: Punch in/out-Funktion

## MANUAL PAD INSTRUMENT (CTRL1: PAGE 6)

Den gewünschten **KEYBOARD PERCUSSION**-Klang können Sie den **PAD**-Tasten von **MANUAL PERCUSSION** zuordnen.

```
6:MANUAL PAD INSTRUMENT
#1<Snare1 >    #2<Tom.L  >    #3<BasDrm1>
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Der Vorgang ist der gleiche wie bei der **SOUND**-Taste, SETTING-Menü, PAGE 5. (Siehe Seite 48.)

## FORMAT (FORMATIEREN) (CTRL1: PAGE 7)

Der Vorgang zum Formatieren einer Diskette wird in Kapitel VIII: Externer Speicher, auf Seite 118 erläutert.

```
7:FORMAT
                    Are you sure? [NO] [YES]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

## SEQUENCER EXPAND (ERWEITERUNG DES SEQUENCERS)

**(CTRL1: PAGE 8)**

Die Speicherkapazität des **SEQUENCER** kann erweitert werden, indem der **COMPOSER**-Speicher dem **SEQUENCER** unterstellt wird. Es ist zu beachten, daß nach der Erweiterung des **SEQUENCER**-Speichers der **COMPOSER** nicht mehr verwendet werden kann.

```
8:SEQUENCER EXPAND
                    MODE=<NORMAL>    [SET]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

1. Wählen Sie die Betriebsart mit den Tasten ⑥.
<NORMAL>: Dies ist die Normal-Einstellung. Die Speicherkapazität des **SEQUENCER** beträgt etwa 4900 Noten.
<EXPAND>: Die Speicherkapazität des **SEQUENCER** ist nun auf etwa 6600 Noten erweitert.

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [SET].
- Das Bestätigungs-Display erscheint nun.

3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO], um den Betriebsartenwechsel rückgängig zu machen.
- Wenn die Betriebsart von <NORMAL> auf <EXPAND> geändert wird, werden alle im **COMPOSER** befindliche Daten gelöscht; der **COMPOSER** kann dann nicht mehr verwendet werden. In diesem Falle erscheint beim Drücken der **COMPOSER**-Taste die folgende Fehlermeldung im Display.

```
Composer rec impossible !!
* Please change sequencer expand mode *
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

- Wenn eine in der <EXPAND>-Betriebsart des **SEQUENCER** auf eine Diskette gespeicherte Darbietung in den KN1000 geladen wird, dessen **SEQUENCER**-Betriebsart auf <NORMAL> steht, werden die Daten im **COMPOSER** des KN1000 gelöscht. (Weitere Hinweise zum Sichern und Zugreifen auf eine Diskette finden Sie im Kapitel VIII: Externer Speicher, auf Seite 119.)

# TOUCH SENSITIVITY (ANSCHLAGSEMPFINDLICHKEIT)

**(CTRL2: PAGE 1)**

Sie können den Grad der Anschlagsempfindlichkeit (Touch Response) für die Tastatur einstellen.

```
1:TOUCH SENSITIVITY
                    <8>
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Bestimmen Sie den Grad der Anschlagsempfindlichkeit mit den Tasten ⑤.
- Wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 9. Je höher die Zahl, desto größer die Lautstärke-Veränderung, entsprechend einem härteren oder weicheren Anschlagen der Taste.

# MASTER TUNE & SCALE

"Tune" wird zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments verwendet. Dies erweist sich beim Zusammenspiel mit anderen Instrumenten als nützlich. Mit der "Scale"-Funktion kann von zwei verschiedenen Stimmarten gewählt werden.

```
2:MASTER TUNE & SCALE
              <442.3>Hz   <E.TEMPERA >
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

1. Stellen Sie die Tonhöhe mit den Tasten ④ ein.
- Die Tonhöhe kann in einem Bereich von 427,3 bis 452,6 Hz eingestellt werden.
- Der Dezimalwert kann auf 0,0 0,3 oder 0,6 eingestellt werden.

2. Wählen Sie die Art der Stimmung mit den Tasten ⑦.

<E. TEMPERA>: Eine Oktave wird in Tonlagen von 12 gleichweit auseinanderliegenden Intervallen unterteilt.

<PIANO TUNE>: Die normale Akustik-Stimmung für Klavier, wobei die unteren Tonlagen etwas niedriger und die oberen Tonlagen etwas höher gestimmt sind.

# PITCH BEND RANGE (TONHÖHENVERSCHIEBUNGS-BEREICH)

Stellen Sie den Tonhöhenbereich ein, wenn das **PITCH BEND**-Einstellrad verwendet wird.

```
3:PITCH BEND RANGE
                    <12>
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

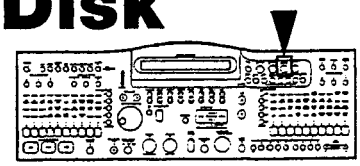
Der Bereich kann mit den Tasten ⑤ eingestellt werden.
- Wählen Sie eine Wert von 1 bis 12. Je höher die Zahl, desto größer die Veränderung der Tonhöhe bei der Verwendung des **PITCH BEND**-Einstellrads.

KAPITEL VIII

# Externer Speicher

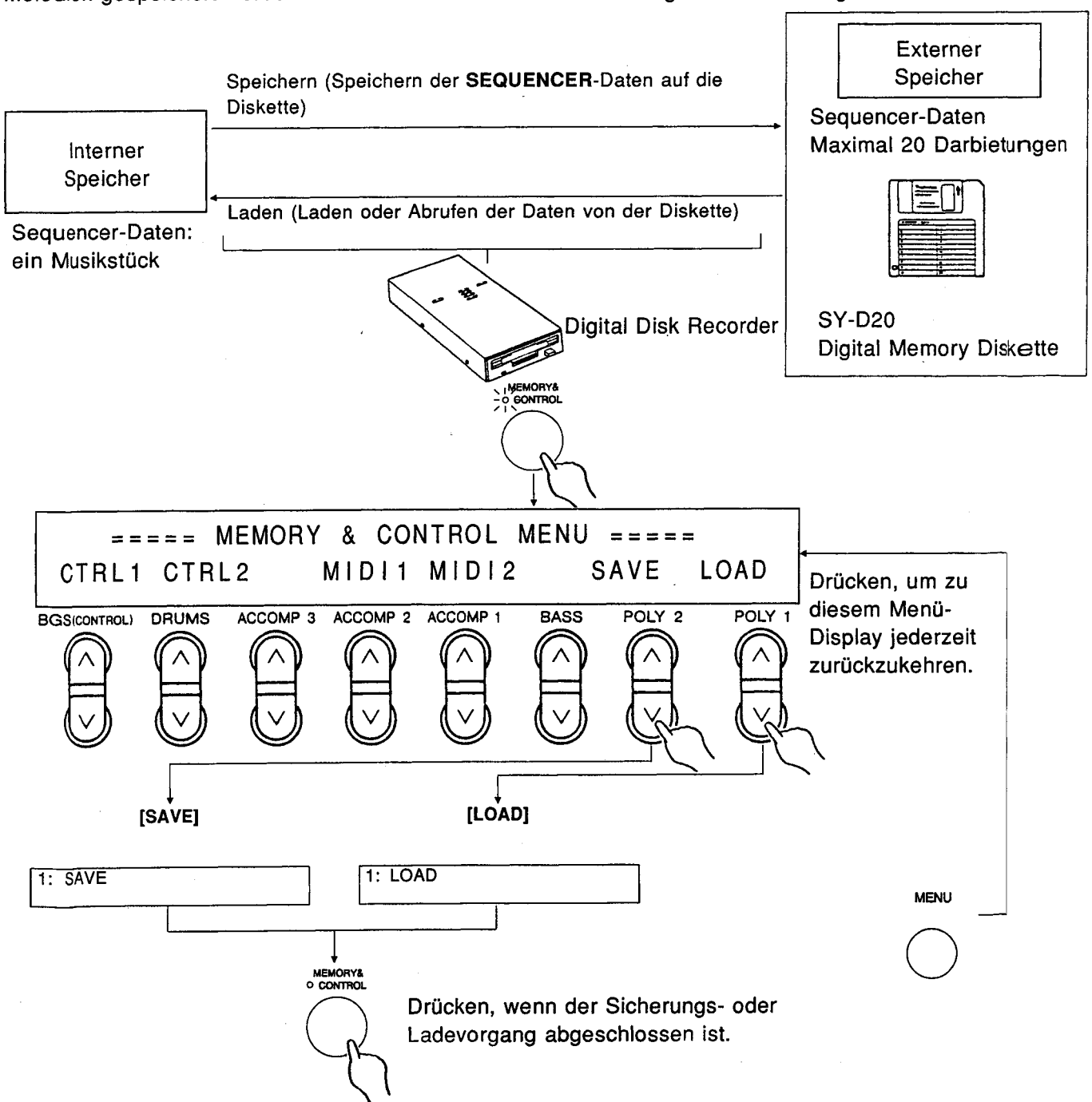
Mit dem eingebauten Digital Disk Recorder können die im **SEQUENCER** gespeicherten Dar bietungsdaten auf einer SY-D20 Digital Memory Diskette gespeichert und aufbewahrt werden.

## Übersicht über den Digital Disk Recorder (Sonderzubehör*)



*In einigen Ländern bereits integriert.

Der Digital Disk Recorder ermöglicht es Ihnen, verschiedene Funktionseinstellungen und den Speicherinhalt des **COMPOSER** usw. auf einer Diskette aufzunehmen (zu sichern). Wenn Sie diese Daten aufrufen (laden) und dann wiedergeben, hören Sie genau die gleiche Darbietung, die Sie aufgenommen haben. Im **SEQUENCER** kann nur eine Melodie gespeichert werden, d.h. um eine neue Melodie aufzunehmen, muß zuerst die vorherige Darbietung gelöscht werden. Auf einer Diskette können aber Daten für bis zu 20 Melodien gespeichert werden—Sie können sich also einen Katalog Ihrer Darbietungen zusammenstellen.


Externer Speicher
Speichern (Speichern der SEQUENCER-Daten auf die Diskette)
Interner Speicher
Sequencer-Daten Maximal 20 Darbietungen
Laden (Laden oder Abrufen der Daten von der Diskette)
Sequencer-Daten: ein Musikstück
Digital Disk Recorder
SY-D20 Digital Memory Diskette
MEMORY& CONTROL
===== MEMORY & CONTROL MENU =====
CTRL1 CTRL2 MIDI1 MIDI2 SAVE LOAD
Drücken, um zu diesem Menü-Display jederzeit zurückzukehren.
BGS(CONTROL) DRUMS ACCOMP 3 ACCOMP 2 ACCOMP 1 BASS POLY 2 POLY 1
[SAVE]
[LOAD]
1: SAVE
1: LOAD
MENU
MEMORY& CONTROL
Drücken, wenn der Sicherungs- oder Ladevorgang abgeschlossen ist.

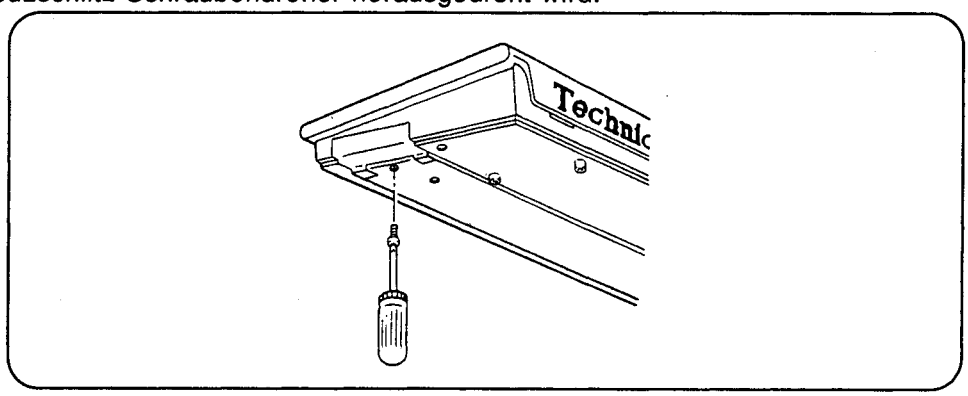
# Installation des Digital Disk Recorder in Ihr Keyboard

Installieren Sie den SY-FD20 Digital Disk Recorder (separat erhältlich) in Ihr Keyboard.

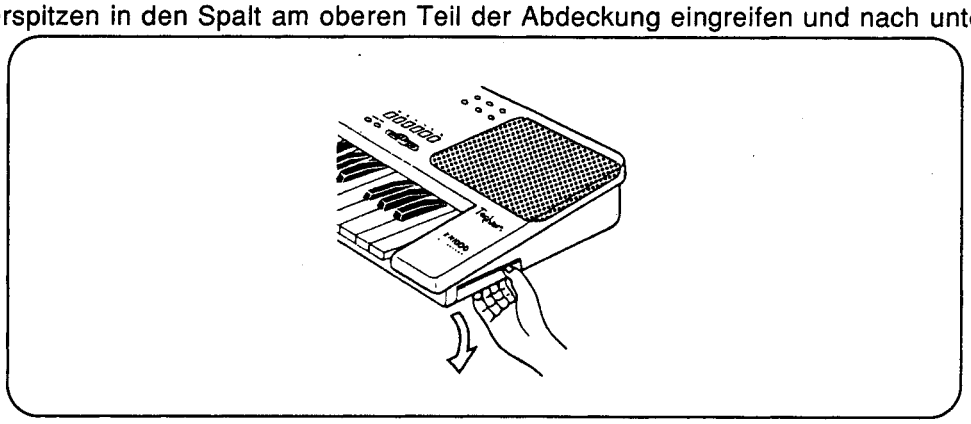
## Einbauschritte

Vergewissern Sie sich, daß die Stromversorgung zum Keyboard ausgeschaltet ist.

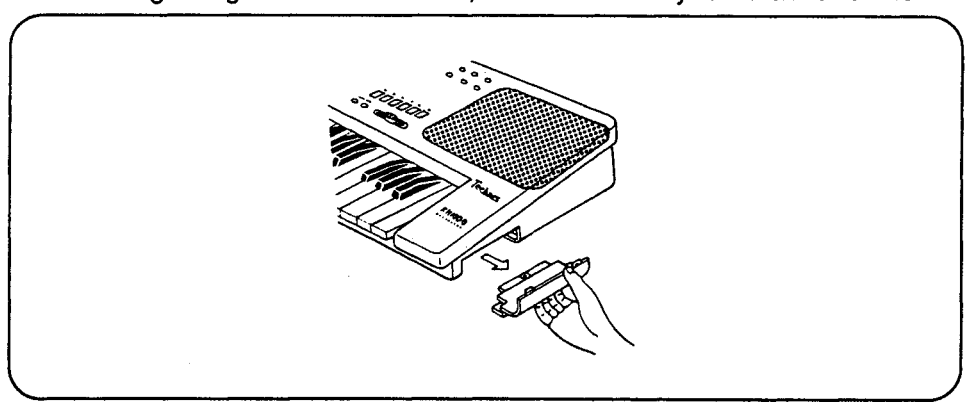
1. Entfernen Sie die Abdeckung von der Anschlußeinheit unter dem Keyboard, indem zuerst die Schraube mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher herausgedreht wird.



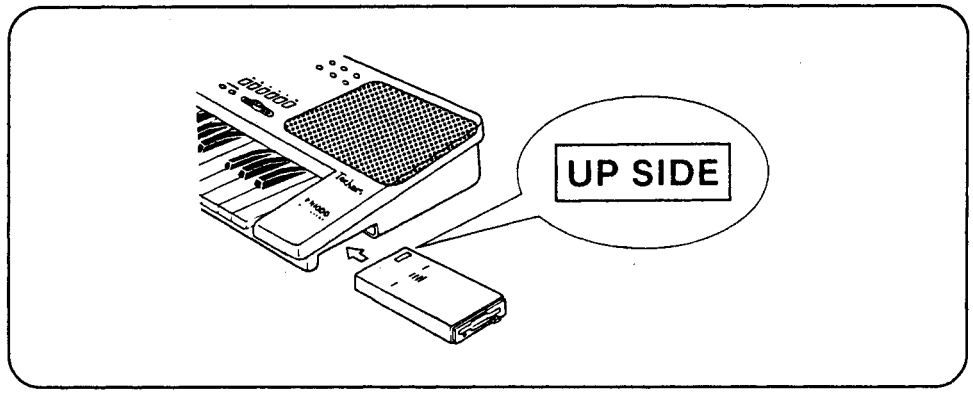
2. Mit den Fingerspitzen in den Spalt am oberen Teil der Abdeckung eingreifen und nach unten drücken.



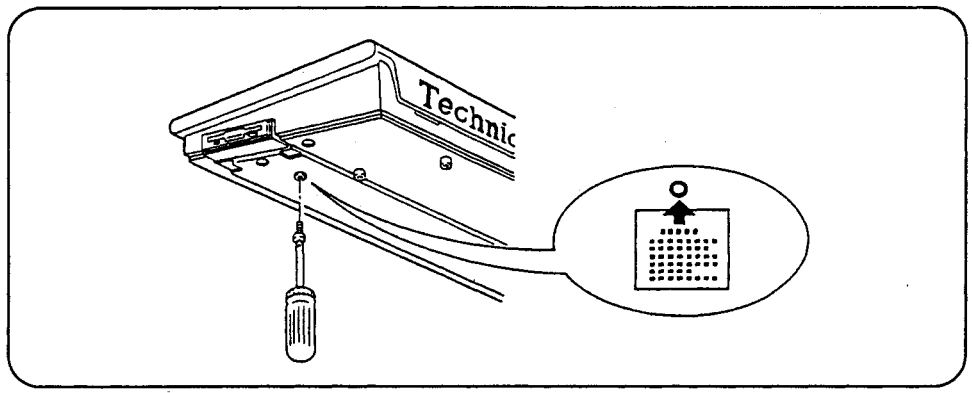
3. Ziehen Sie die Abdeckung waagerecht nach vorne, um sie vom Keyboard abzunehmen.



4. Schieben Sie den Digital Disk Recorder ein; drücken Sie ihn bis zum Anschlag nach hinten.



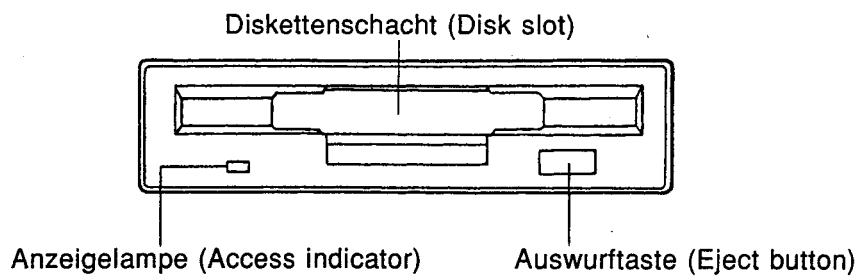

5. Sichern Sie den Digital Disk Recorder im Keyboard mit der in Schritt 1 herausgedrehten Schraube.



**Hinweis:** Zum Befestigen des Digital Disk Recorder muß die gleiche Schraube verwendet werden, die vorher zur Befestigung der Abdeckung diente (an der mit einem Pfeil markierten Stelle). Die Verwendung einer anderen Schraube kann den Digital Disk Recorder beschädigen oder eine Betriebsstörung des Instruments verursachen.



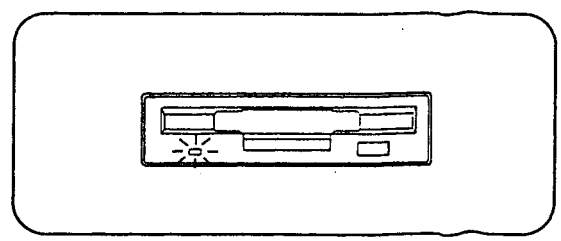
# Hauptteile des Digital Disk Recorder




**Auswurftaste:**
Drücken Sie diese Taste, um die Diskette aus dem Digital Disk Recorder herauszunehmen.

**Anzeigelampe:**
Leuchtet auf, wenn Daten auf die Diskette geschrieben oder Daten von der Diskette geladen werden.

- Um einen Verlust von Daten zu vermeiden, darf die Diskette niemals aus dem Digital Disk Recorder herausgenommen oder die Stromversorgung abgeschaltet werden, während die Zugriffsanzeige aufleuchtet.

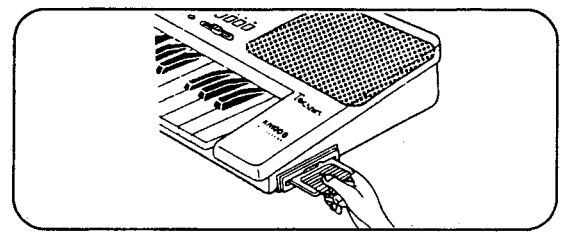


# Formatieren der Diskette (CTRL1: PAGE 7)

Neue Disketten müssen zuerst formatiert werden, bevor sie benutzt werden können. Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um eine Diskette zu formatieren oder die Daten einer aufgenommenen Diskette zu löschen.

- Durch diesen Vorgang wird der Inhalt einer Diskette restlos gelöscht.
- Eine Diskette muß formatiert werden, wenn ein Sichern oder Abrufen von Daten nicht möglich ist, oder wenn die Diskette einem Magnetfeld ausgesetzt war.
- Wenn im Fachhandel erhältliche Disketten anstatt der SY-D20 Digital Memory Disketten verwendet werden, sind 3,5-Zoll-Disketten des Typs 2DD (doppelseitig, doppelte Dichte, Doppelspuren) zu benutzen.

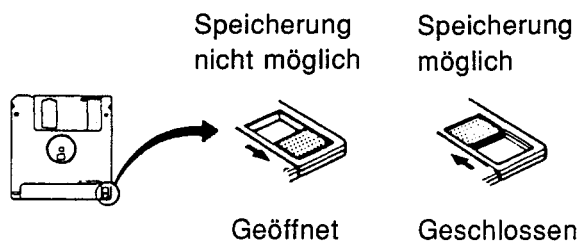
1. Die Diskette in den Digital Disk Recorder einschieben, wie in der Abbildung gezeigt. Die Diskette einschieben, bis sie hörbar einrastet.



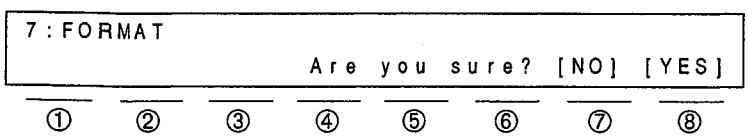
2. Drücken Sie die **MEMORY CONTROL**-Taste, um sie einzuschalten.

3. Am MEMORY & CONTROL MENU-Display drücken Sie eine der Tasten ①, um [CTRL1] zu wählen.

**Hinweis:** Die Diskette ist mit einem Schreibschutzfenster versehen. Um die Diskette formatieren zu können, muß das Fenster geschlossen sein, wie in der Abbildung gezeigt.




4. Verwenden Sie die **PAGE**-Tasten, um das 7: FORMAT-Display zu wählen.




5. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Um den Formatierungsvorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].
- Das Formatieren der Diskette beginnt nun. Im Display erscheint die Meldung "FORMATTING", während die Diskette formatiert wird. Dieser Vorgang dauert etwa eine Minute.
- Nach dem Ende des Formatierungsvorgangs erscheint die Mitteilung "FORMAT COMPLETED!" im Display.

# Sichern einer Darbietung

Verwenden Sie den Digital Disk Recorder, um eine im **SEQUENCER** gespeicherte Darbietung auf der Diskette zu sichern. Sie können bis zu 20 komplette Darbietungen auf einer Diskette abspeichern.

## Sicherungsvorgang

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um eine Melodie auf der Diskette zu sichern.

- Wenn eine Darbietung gesichert wird, werden auch die verschiedenen Bedienfeld- und Funktionseinstellungen zusammen mit der Darbietung gesichert.

1. Speichern Sie eine Darbietung im **SEQUENCER**.

2. Schieben Sie eine formatierte Memory Diskette in den Diskettenschacht des Digital Disk Recorder ein.

3. Drücken Sie die **MEMORY & CONTROL**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das MEMORY & CONTROL MENU-Display erscheint nun.

```
    ===== MEMORY & CONTROL MENU =====
CTRL1 CTRL2     MIDI1 MIDI2     SAVE  LOAD
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

4. Drücken Sie eine der Tasten ⑦, um [SAVE] zu wählen.
- Das Display ändert sich nun wie folgt:

```
1:SAVE   NAME
     #01_____  Are you sure? [NO] [YES]
```

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

5. Verwenden Sie die Tasten ②, um der zu speichernden Melodie eine Nummer zuzuordnen.
- Wählen Sie eine Melodienummer zwischen 01 und 20.
- Sie können auch den **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Bestimmung einer Melodienummer verwenden.

6. Geben Sie die Bezeichnung der Melodie ein.
- Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Cursor nach rechts oder links zu verschieben, und die Tasten ③, um die alphanumerischen Zeichen auszuwählen. Die Bezeichnung kann bis zu 6 Zeichen enthalten.
- Wenn Sie die Taste ③ einmal drücken, können Sie auch den **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Wahl der alphanumerischen Zeichen benutzen.

7. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Um den Sicherungsvorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].
- Während die Melodie auf der Diskette gesichert wird, erscheint "SAVING" im Display.
- Sollten Sie in Schritt 5 eine Melodiebezeichnung eingegeben haben, unter der bereits eine Darbietung gespeichert wurde, erscheint nun die Mitteilung "SONG OVER WRITE OK?". Durch Drücken einer der Tasten ⑧ für [YES] wird die neue Melodie unter dieser Melodienummer gespeichert, und die Daten der vorher gespeicherten Melodie werden überschrieben. Wenn Sie die vorher gespeicherte Melodie nicht löschen wollen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO]; wählen Sie in diesem Fall eine andere Melodienummer.
- Nachdem die Melodie auf der Diskette gesichert wurde, erscheint die Mitteilung "SAVE COMPLETED!" im Display.

# Laden einer gesicherten Darbietung

Die auf einer Diskette gesicherte Darbietung kann wieder in den Speicher des Keyboards eingeladen werden.

## Ladevorgang (LOAD: PAGE 1)

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um eine Melodie von der Diskette zu laden.

Durch den Ladevorgang werden alle Daten, die sich gegenwärtig im Speicher des Keyboards befinden, gelöscht.

1. Setzen Sie die Diskette mit der gespeicherten Melodie in den Digital Disk Recorder ein.

2. Drücken Sie die **MEMORY & CONTROL**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das MEMORY & CONTROL MENU-Display erscheint nun.

```
    ===== MEMORY & CONTROL MENU =====
CTRL1 CTRL2     MIDI1 MIDI2      SAVE  LOAD
  ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ um [LOAD] zu wählen.
- Das Display ändert sich nun wie folgt:

```
1:LOAD   NAME
      01:______  Are you sure? [NO] [YES]
  ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

4. Bestimmen Sie die Melodienummer, die von der Diskette abgerufen werden soll, mit den Tasten ② oder ③.
- Sie können auch den **TEMPO/PROGRAM**-Regler zur Wahl der Melodienummer verwenden.

5. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES].
- Um den Ladevorgang abzubrechen, drücken Sie eine der Tasten ⑦ für [NO].
- Während des Ladevorgangs erscheint die Mitteilung "LOADING" im Display. Wenn sich unter der in Schritt 4 gewählten Melodienummer keine Daten befinden, erscheint nun die Mitteilung "SONG NOT FOUND!" im Display, und das vorherige Display wird wieder angezeigt.
- Nachdem der Ladevorgang beendet ist, erscheint die Mitteilung "LOAD COMPLETED!" im Display.
- Die folgende Fehlermeldung erscheint im Display, wenn die Speicherkapazität des **COMPOSER** erschöpft ist, während die Melodie geladen wird.

```
          Error !!
   *** Composer memory full ***
  ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧
```

6. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

♪ Die zurückgeladene Melodie wird nun automatisch wiedergegeben.

# MEDLEY PLAY (POTPOURRI-WIEDERGABE)

**(SEQUENCER, PLAY: PAGE 2)**

Sie können eine fortlaufende, automatische Wiedergabe der auf einer Diskette gespeicherten Melodien einstellen.

1. Setzen Sie die Diskette in den Digital Disk Recorder ein.

2. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie einzuschalten.

3. Drücken Sie eine der Tasten ⑧, um [PLAY] zu wählen; danach wählen Sie mit den **PAGE**-Tasten 2: MEDLEY PLAY.

| 2:MEDLEY PLAY | FROM | TO |
|---|---|---|
| <OFF> | SONG 2 | SONG15 |

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

4. Bestimmen Sie mit den Tasten ⑤ die Nummer der ersten Melodie, die Sie gerne hören möchten, und danach geben Sie mit den Tasten ⑦ die Nummer der letzten Melodie ein.

5. Drücken Sie eine der Tasten ①.

♪ Das Display in ① ändert sich auf <ON>. Die Melodien werden nun in der Reihenfolge wiedergegeben, die Sie in Schritt 4 eingestellt haben.

- Wenn Sie die **START/STOP**-Taste während der Potpourri-Wiedergabe drücken, wird der gegenwärtig laufende Titel unterbrochen, und die Wiedergabe wird mit dem nächsten der aufgenommenen Melodien fortgesetzt.

6. Um die Potpourri-Betriebsart auszuschalten, drücken Sie eine der Tasten ①, um <OFF> zu wählen.

7. Drücken Sie die **SEQUENCER**-Taste, um sie auszuschalten.

# Vorsichtshinweise für die Handhabung der Disketten

■ Der Schiebeverschluß darf nicht geöffnet und die Aufnahmefläche nicht berührt werden.
- Fingerabdrücke auf der Aufnahmefläche ziehen Staub an und führen zu einer Beschädigung der Diskette.

■ Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die Diskette; die Diskette vorsichtig behandeln und nicht biegen oder fallenlassen.
- Die Diskette kann sich verziehen oder anderweitig Schaden erleiden.

■ Die Diskette von Radio- und Fernsehgeräten und anderen Komponenten, die ein Magnetfeld erzeugen, fernhalten.
- Kontakt mit einem Magnetfeld kann Daten löschen oder zu einer Fehlfunktion der Diskette führen.

■ Verwenden oder lagern Sie die Diskette nicht an Stellen, die einer direkten Sonnenbestrahlung, Staub, hohen Temperaturen oder hohen Luftfeuchtigkeitswerten ausgesetzt sind.

■ Keine feuchten oder durch Radiergummikrümel und Metallstaub verunreinigte Disketten verwenden.

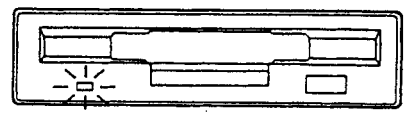
■ Die Diskette nicht zerlegen.

■ Zum Reinigen der Diskette keinen Verdünner, Alkohol oder Freon verwenden.

■ Nach der Verwendung bewahren Sie die Diskette stets in ihrer Schachtel auf.

## Achtung!

Um den Verlust von Daten zu vermeiden, nehmen Sie die Disk nicht heraus und schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Anzeigelampe des Digital Disk Recorder leuchtet.



KAPITEL IX

# MIDI

## Was ist MIDI?

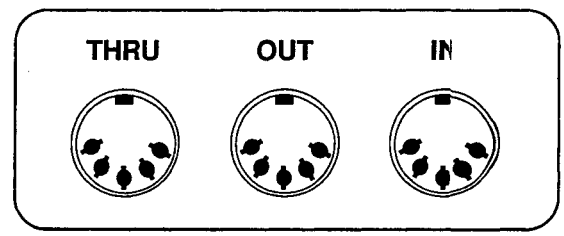
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein internationaler Standard für die digitale Übertragung von Daten elektronischer Musikinstrumente. Dies bedeutet, daß jedes Gerät, das mit einem MIDI-Anschluß ausgerüstet ist, wie zum Beispiel elektronische Musikinstrumente und Personal-Computer, problemlos Digital-Daten mit anderen MIDI-Geräten austauschen können, ohne daß hierzu komplizierte Umwandlungen oder Anschlüsse erforderlich sind.

### Hinweise zu den MIDI-Anschlüssen.

**IN:** Das Gerät empfängt über diesen Anschluß Daten von anderen Geräten.

**OUT:** Über diesen Anschluß werden Daten von diesem Instrument zu anderen Geräten übertragen.

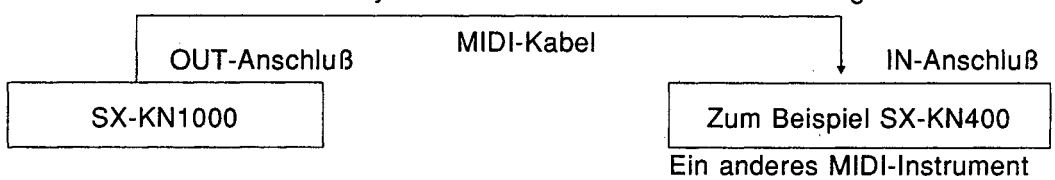
**THRU:** Über diesen Anschluß werden Daten vom **IN**-Anschluß direkt zu anderen Geräten übertragen.



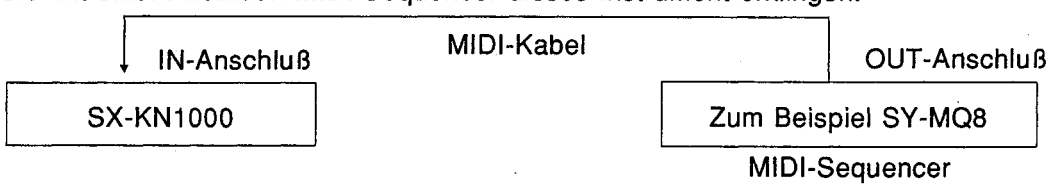

- Bitte benutzen Sie für diese Verbindungen ein handelsübliches MIDI-Kabel.

### Anschlußbeispiele

■ So lassen Sie mit der Tastatur Ihres Keyboards ein anderes Instrument erklingen.

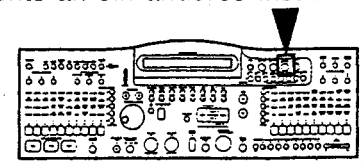


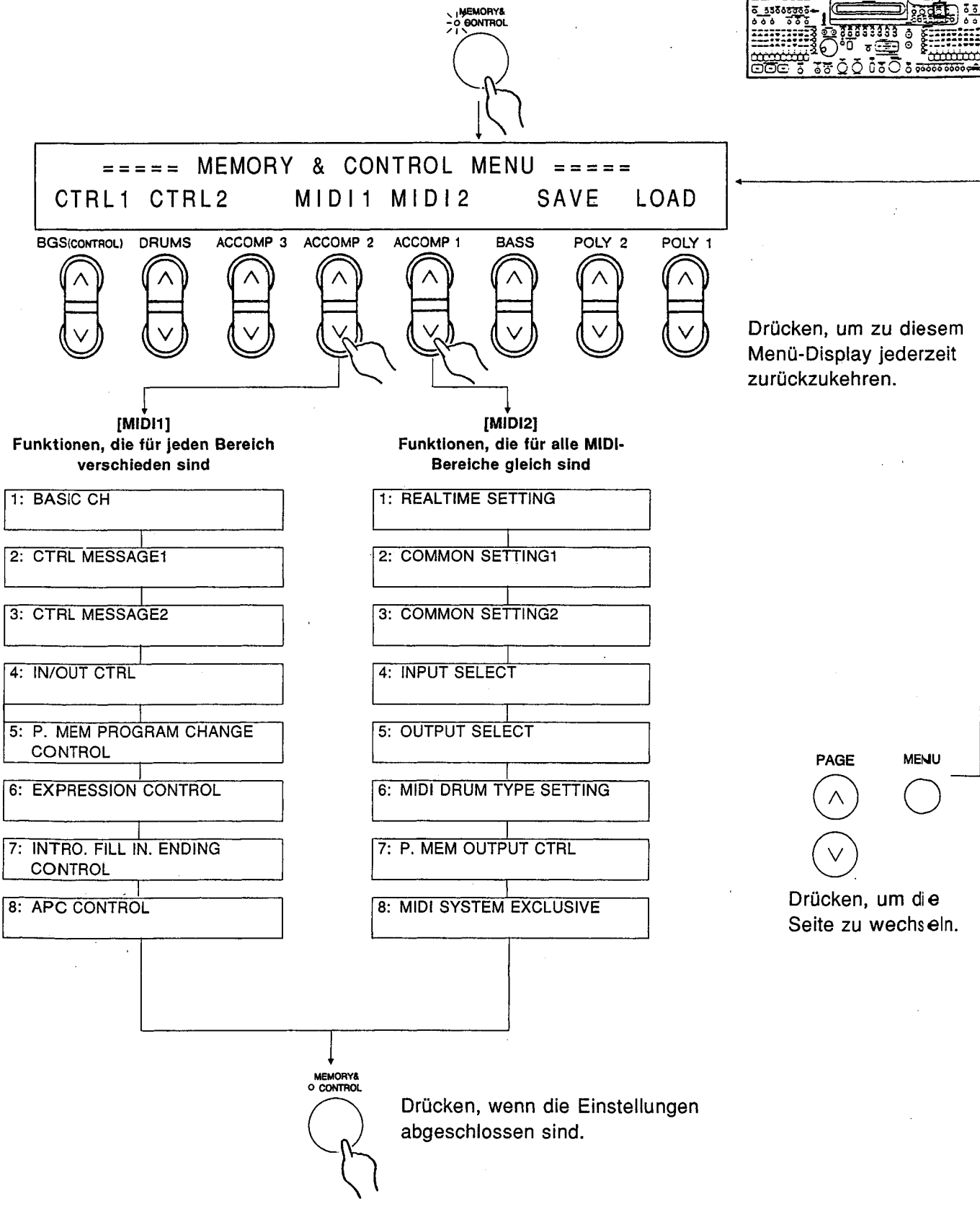

■ So lassen Sie mit einem fremden MIDI Sequencer dieses Instrument erklingen.



# Übersicht über die MIDI-Funktionen

Wählen Sie die verschiedenen Einstellungen, die zum Anschluß dieses Instruments an ein anderes Instrument dienen.




MEMORY& CONTROL
===== MEMORY & CONTROL MENU =====
CTRL1 CTRL2 MIDI1 MIDI2 SAVE LOAD
BGS(CONTROL) DRUMS ACCOMP 3 ACCOMP 2 ACCOMP 1 BASS POLY 2 POLY 1
[MIDI1]
Funktionen, die für jeden Bereich verschieden sind
1: BASIC CH
2: CTRL MESSAGE1
3: CTRL MESSAGE2
4: IN/OUT CTRL
5: P. MEM PROGRAM CHANGE CONTROL
6: EXPRESSION CONTROL
7: INTRO. FILL IN. ENDING CONTROL
8: APC CONTROL
[MIDI2]
Funktionen, die für alle MIDI-Bereiche gleich sind
1: REALTIME SETTING
2: COMMON SETTING1
3: COMMON SETTING2
4: INPUT SELECT
5: OUTPUT SELECT
6: MIDI DRUM TYPE SETTING
7: P. MEM OUTPUT CTRL
8: MIDI SYSTEM EXCLUSIVE
MEMORY& CONTROL

Drücken, um zu diesem Menü-Display jederzeit zurückzukehren.

PAGE MENU

Drücken, um die Seite zu wechseln.

Drücken, wenn die Einstellungen abgeschlossen sind.

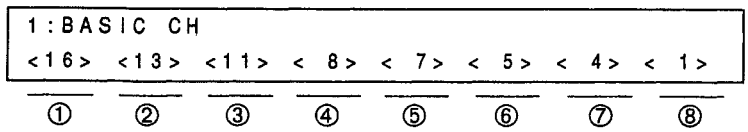
# Stellen Sie die Funktionen ein, die für jeden Bereich unterschiedlich eingestellt werden können

Wählen Sie das MIDI-Menü und stellen Sie jede Funktion ein.

- In den nachstehenden Beschreibungen ist die vorgegebene Einstellung durch ein * markiert.

## BASIC CH (GRUNDKANAL) (MIDI1: PAGE 1)

Die Übertragung von vielen verschiedenen Darbietungsdaten erfolgt über ein einziges MIDI-Kabel. Dies ist möglich, weil MIDI-Signale über 16 verschiedene "Grundkanäle" gesendet und empfangen werden (von 1 bis 16 numeriert). Um einen einwandfreien Datenaustausch zu ermöglichen, müssen die Kanäle auf der Übertragungsseite mit den Kanälen auf der Empfangsseite übereinstimmen. Die Kanalnummern wurden bereits den einzelnen Bereichen zugeordnet (vorgegebene Einstellung); es ist aber möglich, die Kanalnummer den Bereichen nach Wunsch zuzuordnen.




Wählen Sie für jeden Bereich einen Kanal mit den Tasten ①~⑧.

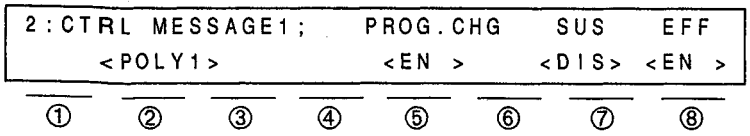
- Die MIDI-Bereiche entsprechen den auf den Balancetasten angegebenen Bereichen.
- Wählen Sie eine Zahl von 1 bis 16. Die gleiche Kanalnummer kann nicht für mehr als einen Bereich verwendet werden. Wenn dies versucht wird, beginnt die Nummer zu blinken.

■ Vorgegebene Kanal-Einstellwerte

| Bereich | Kanal |
|---|---|
| POLY 1 | 1 |
| POLY 2 | 4 |
| ACCOMP 1 | 3 |
| ACCOMP 2 | 5 |
| ACCOMP 3 | 9 |
| BASS | 10 |
| DRUMS | 15 |
| CONTROL | 16 |

## CONTROL MESSAGE 1 (MIDI1: PAGE 2)

Geben Sie die Übertragungs-/Empfangsdaten für jeden Bereich ein.




1. Wählen Sie den Bereich mit den Tasten ②.

2. Wählen Sie <EN> (freigeben) oder <DIS> (sperren) für jede Funktion.

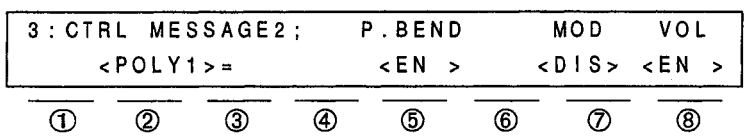
■ PROG. CHG (PROGRAM CHANGE)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von Programmänderungsdaten (Klangänderungen) mit den Tasten ⑤.
<EN>*: Programmänderungsdaten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Programmänderungsdaten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Während des Empfangsvorgangs wird die Klangvariation entsprechend dem **SOUND VARIATION**-Status am Bedienfeld dieses Instruments bestimmt.
- Beim Empfang von Programmänderungsdaten am Kanal für den **CONTROL**-Bereich werden diese als **BGS**-Programmwechseldaten registriert; beim Empfang am Kanal des **DRUMS**-Bereichs werden sie als **RHYTHM SELECT**-Programmwechseldaten erfaßt.

■ SUS (SUSTAIN)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von SUSTAIN-ON/OFF-Daten mit den Tasten ⑦.
<EN>*: SUSTAIN-ON/OFF-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: SUSTAIN-ON/OFF-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Diese Einstellung steht den **DRUMS**- und **CONTROL**-Bereichen nicht zur Verfügung.

■ EFF (EFFECT)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von DIGITAL EFFECT-ON/OFF-Daten mit den Tasten ⑧.
<EN>*: DIGITAL EFFECT-ON/OFF-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: DIGITAL EFFECT-ON/OFF-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Diese Einstellung steht den **DRUMS**- und **CONTROL**-Bereichen nicht zur Verfügung.

## CONTROL MESSAGE 2 (MIDI1: PAGE 3)

Geben Sie die Übertragungs-/Empfangsdaten für jeden Bereich ein.




1. Wählen Sie den Bereich mit den Tasten ②.

2. Wählen Sie <EN> oder <DIS> für jede Funktion.

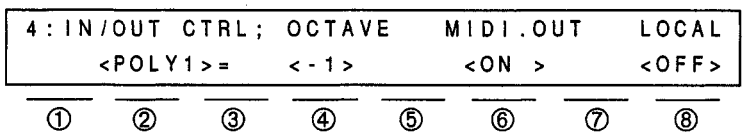
■ P. BEND (PITCH BEND)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von Tonhöhenverschiebungs-Daten mit den Tasten ⑤.
<EN>*: Tonhöhenverschiebungs-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Tonhöhenverschiebungs-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Diese Einstellung steht den **DRUMS**- und **CONTROL**-Bereichen nicht zur Verfügung.

■ MOD (MODULATION)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von Modulations-Daten mit den Tasten ⑦.
<EN>*: Modulations-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Modulations-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Diese Einstellung steht den **DRUMS**- und **CONTROL**-Bereichen nicht zur Verfügung.

■ VOL (VOLUME)
Dient zum Freigeben oder Sperren des Austauschs von Lautstärke-Daten mit den Tasten ⑧.
<EN>*: Lautstärke-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Lautstärke-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.
- Die **MAIN VOLUME**-Daten werden auf dem Kanal für den **CONTROL**-Bereich übermittelt/empfangen.

## IN/OUT CONTROL (MIDI1: PAGE 4)

Geben Sie die MIDI-Eingabe-/Ausgabedaten für jeden Bereich ein.




1. Wählen Sie einen Bereich mit den Tasten ②.

2. Geben Sie jede Funktion ein.

■ OCTAVE (OCTAVE SHIFT)

Geben Sie den Wert für die Oktavenverschiebung für übermittelte/empfangene Noten mit den Tasten ④ ein.

- Wählen Sie einen Wert von –3, –2, –1, 0*, +1, +2, +3.
- Die Oktavenverschiebung ist nur für die MIDI-**OUT**-Daten einzustellen; die MIDI-**OUT**- und MIDI-**IN**-Oktavenverschiebungen sind allerdings verbunden. Wenn zum Beispiel die MIDI-**OUT**-Oktavenverschiebung auf +1 gesetzt wird, erfolgt eine automatische Umstellung der MIDI-**IN**-Oktavenverschiebung auf eine Wert von –1.
- Diese Einstellung steht für den **CONTROL**-Bereich nicht zur Verfügung.

■ MIDI OUT

Wählen Sie mit den Tasten ⑥ für jeden Bereich, ob die MIDI-Daten zum MIDI-**OUT**-Anschluß gesendet werden sollen oder nicht.

<ON>*: MIDI-Daten werden übermittelt.

<OFF>: MIDI-Daten werden nicht übermittelt.

■ LOCAL (LOCAL CONTROL)

Bestimmen Sie mit den Tasten ⑧ für jeden Bereich, ob der Tongenerator des Instruments eingeschaltet oder ausgeschaltet werden soll.

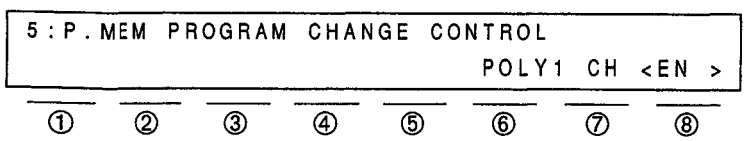
<ON>*: Die auf der Tastatur dieses Instruments gespielte Darbietung wird als MIDI-Information übermittelt, und erklingt ebenfalls auf diesem Instrument (wenn MIDI OUT auf ON gestellt ist).

<OFF>: Die auf der Tastatur dieses Instruments gespielte Darbietung wird als MIDI-Information übermittelt, erklingt aber nicht auf diesem Instrument. (wenn MIDI OUT auf ON gestellt ist)

## P. MEM PROGRAM CHANGE CONTROL

<PANEL MEMORY PROGRAM CHANGE CONTROL> **(MIDI1: PAGE 5)**

Hiermit kann die Übertragung von Programmänderungsdaten (**SOUND SELECT**) für den **POLY 1**-Bereich mit den **PANEL MEMORY**-Tasten durchgeführt werden.




Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.

<EN>: Programmänderungsdaten für den **POLY 1**-Bereich werden übertragen, wenn eine **PANEL MEMORY**-Taste betätigt wird.

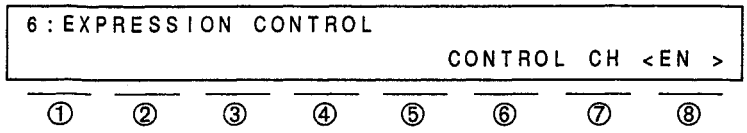
<DIS>*: Programmänderungsdaten werden nicht übermittelt.

- Programmänderungsdaten werden über den Grundkanal für den **POLY 1**-Bereich übermittelt.

## EXPRESSION CONTROL (MIDI1: PAGE 6)

Hiermit kann der Austausch von Expression-Daten freigegeben oder gesperrt werden.

- Das Expression-Pedal ist separat erhältlich.

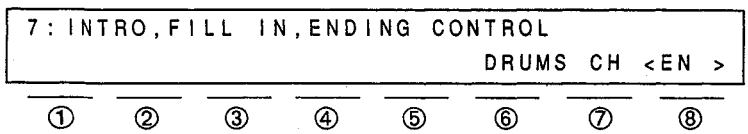



Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>: Expression-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>*: Expression-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Expression-Daten werden auf dem Kanal für den **CONTROL**-Bereich übermittelt/empfangen.

## INTRO. FILL IN. ENDING CONTROL (MIDI1: PAGE 7)

Hiermit kann der Austausch von Intro, Fill In und Ending-Daten freigegeben oder gesperrt werden.

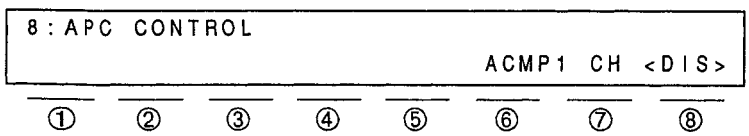



Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>*: Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Die Daten werden auf dem Kanal für den **DRUMS**-Bereich übermittelt/empfangen.

## APC CONTROL (MIDI1: PAGE 8)

Hiermit kann der Austausch von Daten für den ON/OFF-Zustand der **ONE FINGER**- und **FINGERED**-Tasten von **AUTO PLAY CHORD** freigegeben oder gesperrt werden.




Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>: Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>*: Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Daten werden auf dem Kanal für den **ACCOMP 1**-Bereich übermittelt/empfangen.

# Einstellen der Funktionen, die für alle MIDI-Bereiche gleich sind.

Wählen Sie das MIDI 2 Menü und stellen Sie jede Funktion ein.
- Die vorgegebenen Einstellungen sind in der nachfolgenden Beschreibung durch * markiert.

## REALTIME SETTING (ECHTZEIT-EINSTELLUNG) (MIDI2: PAGE 1)

Geben Sie die Einstellungen für Übermittlung/Empfang des Echtzeit-Befehls und der Taktgeber-Betriebsart ein.

```
1:REALTIME SETTING
  REALTIME CMD.<EN >          CLOCK<INT >
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

■ REALTIME CMD. (REALTIME COMMAND)
Wählen Sie <EN>* (freigeben) oder <DIS> (sperren) mit den Tasten ⑧.
<EN>: Start/Stopp-, Fortsetzungs- und Melodiepositionsanzeige-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Die obigen Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

■ CLOCK (TAKTGEBER)
Wählen Sie <INT>* (intern) oder <MIDI> mit den Tasten ⑧.
<INT>: Der interne Taktgeber des Instruments wird für die Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber des angeschlossenen Instruments ist ausgeschaltet.
<MIDI>: Der Taktgeber des angeschlossenen Instruments wird für die Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber dieses Instruments ist ausgeschaltet.
- <INT> wird beim Einschalten der Stromversorgung automatisch gewählt.

## COMMON SETTING 1 (MIDI2: PAGE 2)

```
2:COMMON SETTING1
 NOTE ONLY<ON > TRANSP.<ON > P.CHG<NORM>
```
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

■ NOTE ONLY
Wählen Sie <ON> oder <OFF>* mit den Tasten ③.
<ON>: Von den Darbietungsdaten werden nur die Daten für Noten-Ein/Aus und Alle Noten-Ein/Aus übermittelt/empfangen.
<OFF>: Alle im SX-KN1000 verwendeten Darbietungsdaten können Übermittelt/empfangen werden.

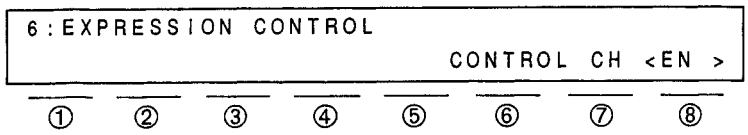
■ TRANSP. (TRANSPOSE)
Wählen Sie <ON> oder <OFF>* mit den Tasten ⑤ oder ⑥.
<ON>: Die Notennummer der transponierten Note wird übertragen.
<OFF>: Die Notennummer der gespielten Manualtaste wird übertragen.

■ P.CHG (PROGRAM CHANGE)
Wählen Sie <NORM>* oder <TECH> mit den Tasten ⑧.
<NORM>: Die Programmänderungsnummern entsprechen der Reihenfolge der Tasten in der **SOUND SELECT**-Matrix, beginnend mit 0 (unterste Reihe, Taste ganz links).
<TECH>: Die Programmänderungsnummern sind bei allen Technics-Modellen, die auf diese Betriebsart eingestellt sind, standardisiert: die Programmänderungsnummer, die einem gewissen Klang eines Modells zugeordnet ist, gilt auch für den gleichen Klang an allen Modellen, die auf dieselbe Betriebsart eingestellt sind.

## EXPRESSION CONTROL (MIDI1: PAGE 6)

Hiermit kann der Austausch von Expression-Daten freigegeben oder gesperrt werden.

- Das Expression-Pedal ist separat erhältlich.

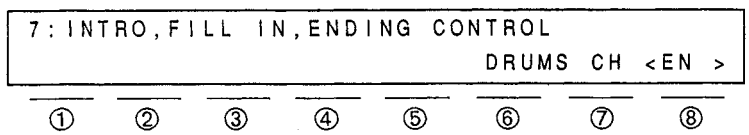



Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>: Expression-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>*: Expression-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Expression-Daten werden auf dem Kanal für den **CONTROL**-Bereich übermittelt/empfangen.

## INTRO. FILL IN. ENDING CONTROL (MIDI1: PAGE 7)

Hiermit kann der Austausch von Intro, Fill In und Ending-Daten freigegeben oder gesperrt werden.

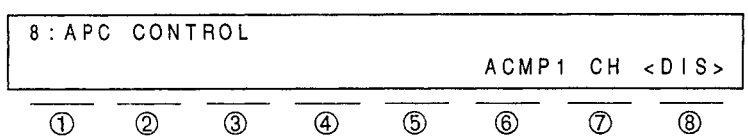



Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>*: Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Die Daten werden auf dem Kanal für den **DRUMS**-Bereich übermittelt/empfangen.

## APC CONTROL (MIDI1: PAGE 8)

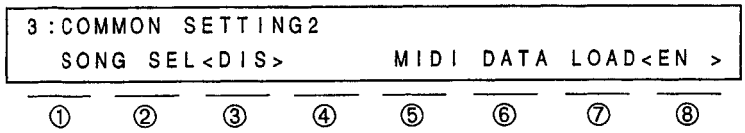
Hiermit kann der Austausch von Daten für den ON/OFF-Zustand der **ONE FINGER**- und **FINGERED**-Tasten von **AUTO PLAY CHORD** freigegeben oder gesperrt werden.




Wählen Sie <EN> oder <DIS> mit den Tasten ⑧.
<EN>: Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>*: Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

- Daten werden auf dem Kanal für den **ACCOMP 1**-Bereich übermittelt/empfangen.

## COMMON SETTING 2 (MIDI2: PAGE 3)

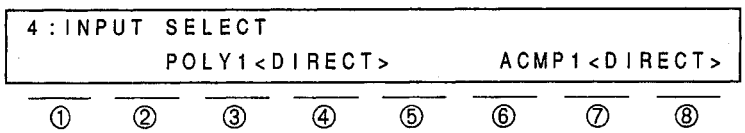



■ SONG SEL (SONG SELECT)
Wählen Sie <EN>* (freigeben) oder <DIS> (sperren) mit den Tasten ③.
<EN>: Melodienummern-Daten werden übermittelt/empfangen.
<DIS>: Melodienummern-Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

■ MIDI DATA LOAD
Wählen Sie <EN>* (freigeben) oder <DIS> (sperren) mit den Tasten ⑧.
<EN>: Wenn der Vorgang zum Laden der Memory Diskette durchgeführt wird, werden die auf der Diskette gespeicherten MIDI-Einstellungen automatisch geladen.
<DIS>: Die auf der Diskette gespeicherten MIDI-Einstellungen werden nicht geladen.

## INPUT SELECT (MIDI2: PAGE 4)

Stellen Sie die MIDI INPUT SELECT-Funktion nach Ihren Wünschen ein.




■ POLY 1
Wählen Sie <COND> (CONDUCTOR) oder <DIRECT>* mit den Tasten ④.
<COND>: Es werden nur Darbietungsdaten für den **POLY 1**-Bereich empfangen; der erzeugte Klang hängt von den **CONDUCTOR**-Einstellungen ab. (Diese Funktion verwenden, wenn nur ein Grundkanal für den Datenempfang benutzt wird.)
<DIRECT>: Darbietungsdaten für alle Bereiche werden empfangen; der **CONDUCTOR**-Bereich dieses Instruments ist ausgeschaltet. (Dieses Instrument wird als Klanggenerator verwendet, wenn jeder Bereich auf dem angeschlossenen Instrument unabhängig gespielt wird.)

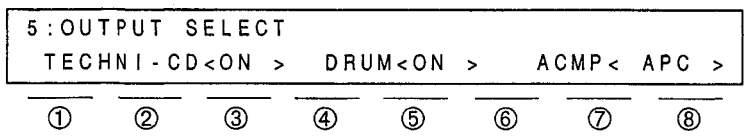
• Die maximale Anzahl der Noten, die für jeden Bereich gleichzeitig erklingen können, ist wie folgt:

| | | |
|---|---|---|
| **POLY 1** | 32 | Die maximale Anzahl von Noten für alle Bereiche zusammen beträgt 32. |
| **POLY 2** | 32 | |
| **ACCOMP 1** | 8 | |
| **ACCOMP 2** | 8 | |
| **ACCOMP 3** | 8 | |
| **BASS** | 8 | |
| **DRUMS** | 8 | |

■ ACMP1 (ACCOMP 1)
Wählen Sie <APC> (AUTO PLAY CHORD) oder <DIRECT>* mit den Tasten ⑧.
<APC>: Die Grundtondaten, die für den **ACCOMP 1**-Bereich empfangen werden, dienen zur Erzeugung einer Begleitfigur für **AUTO PLAY CHORD**.
<DIRECT>: Die Klänge der **ACCOMP 1**-, **2**- und **3**-Bereiche werden in Übereinstimmung mit den empfangenen Darbietungsdaten erzeugt; die Grundtondaten werden für **AUTO PLAY CHORD** nicht verwendet.

## OUTPUT SELECT (MIDI2: PAGE 5)

Stellen Sie die MIDI-Ausgabebetriebsart ein.




■ TECHNI-CD (TECHNI-CHORD)

Wählen Sie <ON> oder <OFF>* mit den Tasten ③.

<ON>: Wenn die **TECHNI-CHORD**-Taste eingeschaltet ist, werden die mit der **TECHNI-CHORD**-Funktion erzeugten Tastaturnoten auch für die **POLY**-Bereiche übermittelt.

<OFF>: Es werden nur die Grundtondaten der angeschlagenen Tasten übermittelt.

■ DRUM

Wählen Sie mit den Tasten ⑤, ob die **DRUMS**-Noten übermittelt werden sollen oder nicht.

<ON>: Die Grundtondaten von der gewählten Rhythmusfigur werden als Darbietungdaten übermittelt.

<OFF>*: Die Grundtondaten von der gewählten Rhythmusfigur werden nicht übermittelt.

■ ACMP (ACCOMP)

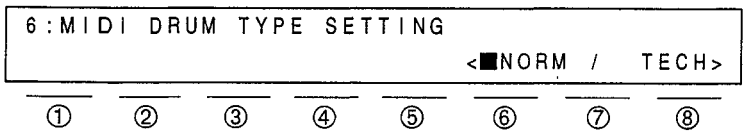
Wählen Sie <APC> (**AUTO PLAY CHORD**) oder <CHORD>* mit den Tasten ⑧.

<APC>: Die Grundtondaten für den **ACCOMP**- und den **BASS**-Bereich von **AUTO PLAY CHORD** basieren auf den Akkorden, die auf der Tastatur der gespielt wurden, und werden als Darbietungsdaten übermittelt.

<CHORD>: Die Akkorde werden so übermittelt, wie sie auf der Tastatur gespielt werden. Das von **AUTO PLAY CHORD** erzeugte Begleitmuster wird nicht übermittelt.

## MIDI DRUM TYPE SETTING (MIDI2: PAGE 6)

Bestimmen Sie, wie die Grundtondaten verarbeitet werden sollen, wenn **DRUMS**-Mitteilungen übermittelt/empfangen werden.




Wählen Sie die Art des Schlagzeugs mit den Tasten ⑥ und ⑧. (Die gewählte Einstellung wird durch ■ angezeigt.)

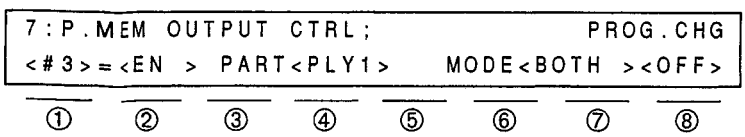
<NORM>*: Die Klänge der **KEYBOARD PERCUSSION**-Instrumente werden entsprechend der Grundtonnummern des Instruments übermittelt/empfangen.

<TECH>: Die Klänge der **KEYBOARD PERCUSSION**-Instrumente an diesem Instrument stimmen mit den gleichen Grundtonnummern an angeschlossenen Technics-Modellen überein, wenn sie auf diese Betriebsart eingestellt sind.

## P. MEM OUTPUT CONTROL <PANEL MEMORY OUTPUT CONTROL>

**(MIDI2: PAGE 7)**

Speichern Sie die Einstellungen für die LOCAL CONTROL-Betriebsart und Programmänderungen in jeder **PANEL MEMORY**-Taste. Während der Darbietung können sie die Einstellungen mit den **PANEL MEMORY**-Tasten ändern.



1. Wählen Sie die Nummer des **PANEL MEMORY** (**1~8**) mit den Tasten ①.

2. Wählen Sie <EN> oder <DIS>* mit den Tasten ②.
<EN>: Programmänderungs- und LOCAL CONTROL-Daten werden übertragen.
<DIS>: Programmänderungs- und LOCAL CONTROL-Daten werden nicht übertragen.

3. Wählen Sie den Bereich mit den Tasten ④.
- Wählen Sie zwischen PLY1, PLY2 und BASS.

4. Bestimmen Sie die Programmänderungsnummer mit den Tasten ⑧.
- Wählen Sie zwischen OFF oder 0~127.
- Wenn <DIS> in Schritt 2 gewählt wurde, ist diese Einstellung nicht erforderlich.

5. Wenn gewünscht, können Sie die Schritte 3 und 4 für andere Bereiche wiederholen.

6. Wählen Sie die LOCAL CONTROL-Betriebsart für die entsprechende **PANEL MEMORY**-Taste mit den Tasten ⑦.
<LOCAL>: Die auf der Tastatur gespielten Noten erklingen auf diesem Instrument. Die Note-Daten und die Steuerung-Daten werden nicht zum MIDI-**OUT**-Anschluß übertragen.
<MIDI>: Die auf der Tastatur gespielten Noten erklingen nicht auf diesem Instrument. Die Note-Daten und die Steuerung-Daten werden zum MIDI-**OUT**-Anschluß übertragen.
<BOTH>: Die auf der Tastatur gespielten Noten erklingen auf diesem Instrument und die Note-Daten und die Steuerung-Daten werden ebenfalls zum MIDI-**OUT**-Anschluß übertragen.
<– – –>: Die auf der Tastatur gespielten Noten erklingen nicht auf diesem Instrument. Die Note-Daten und die Steuerung-Daten werden nicht zum MIDI-**OUT**-Anschluß übertragen.

## MIDI DUMP (MIDI2: PAGE 8)

Zwischen Instrumenten des Modells KN1000 können zusätzlichen MIDI-Daten (system-spezifische Daten) übermittelt und empfangen werden.
- Mit Ausnahme der Balancetaste sind alle anderen Tasten und Knöpfe dieses Instruments während der Einstellvorgänge auf dieser Seite ausgeschaltet.

```
8 :MIDI SYSTEM EXCLUSIVE
[ALL]    [COMP][SEQ] [SOUND MEM.][PANEL]
 ①  ②  ③  ④  ⑤  ⑥  ⑦  ⑧
```

### ■ Übermitteln

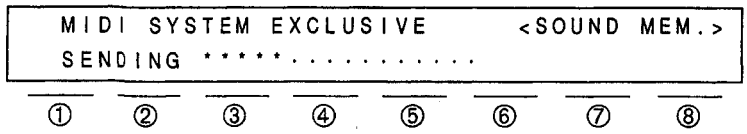
1. Wählen Sie die Art der zu übermittelnden Daten.

| | | |
|---|---|---|
| ① | [ALL]: | Alle Daten werden übermittelt. |
| ③ | [COMP]: | Es werden nur **COMPOSER**-Daten übermittelt. |
| ④ | [SEQ]: | Es werden nur **SEQUENCER**-Daten übermittelt. |
| ⑤ ⑥ | [SOUND MEM.]: | Es werden nur Klangdaten übermittelt. |
| ⑧ | [PANEL]: | Bedienfeld-Einstellungen und **PANEL MEMORY**-Daten werden übermittelt. |

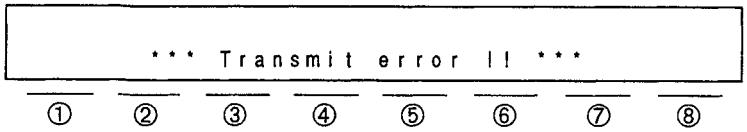
- Das Bestätigungsdisplay erscheint. Beispiel: Wenn [SOUND MEM.] gewählt wurde.

```
  MIDI SYSTEM EXCLUSIVE SEND
<SOUND MEM.> Are you sure?  [NO] [YES]
 ①  ②  ③  ④  ⑤  ⑥  ⑦  ⑧
```

2. Drücken Sie eine der Tasten ⑧ für [YES], und die Datenübertragung beginnt.
- Um den Übertragungsvorgang abzubrechen, können Sie einer der Tasten ⑦ für [NO] drücken.
- Während der Übertragung erscheint das folgende Display.



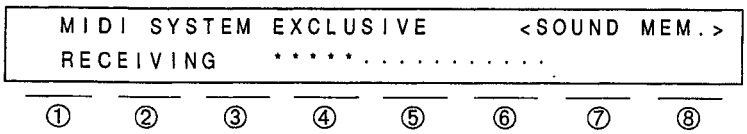

- Die Gesamtdaten werden durch ....., angezeigt, und die übertragenen Daten werden durch * gekennzeichnet.
- Nach dem Ende des Übertragungsvorgangs erscheint die Mitteilung "COMPLETED!!" im Display.
- Wenn die Datenübertragung nicht einwandfrei abgelaufen ist, erscheint die folgende Fehlermeldung am Display.



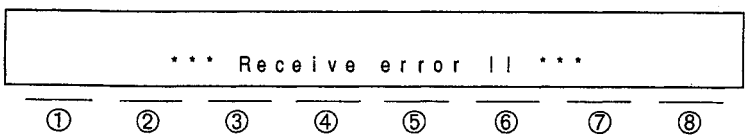

### ■ Empfangen

1. Gehen Sie zu dieser PAGE-Anzeige im Display.

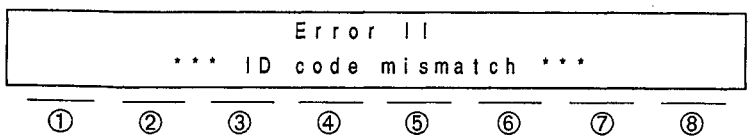
2. Führen Sie am übertragenden Instrument die Vorgänge für die Übermittlung aus. (Beziehen Sie sich auf den vorhergehenden Abschnitt "Übermitteln".)
- Während des Datenempfangs erscheint das folgende Display.




- Die Gesamtdaten werden durch ....., angezeigt, und die empfangenen Daten werden durch * gekennzeichnet.
- Nach dem Ende des Empfangsvorgangs erscheint die Mitteilung "COMPLETED!!" im Display.
- Wenn die Übertragung nicht einwandfrei ablief, erscheint die folgende Fehlermitteilung im Display.




- Wenn die Daten von einem anderen Modell empfangen wurden, erscheint ebenfalls diese Fehlermeldung im Display.



# MIDI Implementation Chart

**Keyboard**
**[ SX-KN1000 ]**

**(Transmitted)**

| Function | | POLY 1 | POLY 2 | ACCOMP 1 | ACCOMP 2 | ACCOMP 3 | BASS | DRUMS | CONTROL | Remarks |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Basic Channel** | Default | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | memorized |
| | Changed | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | |
| **Mode** | Default | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | OMNI OFF, POLY MODE |
| | Messages | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| | Altered | — | — | — | — | — | — | — | — | |
| **Note Number** | | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | — | Changes depending on the position of the transpose control and octave shift. |
| | True voice | — | — | — | — | — | — | — | — | |
| **Velocity** | Note ON | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | |
| | Note OFF | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | × (9nH:v=0) | — | |
| **After Touch** | Key's | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| | Ch's | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| **Pitch Bender** | | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | |
| **Control Change** | 1 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | modulation |
| | 7 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | volume (main volume) |
| | 11 | × | × | × | × | × | × | × | *○× | expression pedal |
| | 64 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | sustain |
| | 80 | × | × | *○× | × | × | × | × | × | auto play chord |
| | 82 | × | × | × | × | × | × | *○× | × | intro, fill in, ending |
| | 93 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | chorus |
| | 0, 32 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | bank select (only for Technics mode and when program change data exchange is enabled) |
| **Prog Change** | | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | |
| | True # | — | — | — | — | — | — | — | — | |
| **System exclusive** | | ○ MIDI-Dump between KN1000 and KN1000 | | | | | | | | |
| **System common** | Song Pos | *○× | | | | | | | | |
| | Song Sel | *○× | | | | | | | | 0~19 |
| | Tune | × | | | | | | | | |
| **System Real Time** | Clock | ○ | | | | | | | | |
| | Commands | *○× | | | | | | | | start/stop, continue |
| **Aux Messages** | Local ON/OFF | × | × | × | × | × | × | × | — | |
| | All notes OFF | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | |
| | Active Sense | ○ | | | | | | | | |
| | Reset | × | | | | | | | | |
| **Notes** | * ○ × .....Whether or not the data for each of these items is transmitted can be set. | | | | | | | | | |

**Mode 1:** OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○: Yes
**Mode 3:** OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×: No

Keyboard
[ SX-KN1000 ]

# MIDI Implementation Chart

(Recognized)

| Function | | POLY 1 | POLY 2 | ACCOMP 1 | ACCOMP 2 | ACCOMP 3 | BASS | DRUMS | CONTROL | Remarks |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Basic Channel | Default | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | memorized |
| | Changed | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | 1~16 | |
| Mode | Default | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | OMNI OFF, POLY MODE |
| | Messages | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| | Altered | — | — | — | — | — | — | — | — | |
| Note Number | | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | — | Changes depending on the position of the transpose control octave shift, and sound. |
| | True voice | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 0~127 | 36~83 | — | |
| Velocity | Note ON | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | |
| | Note OFF | × | × | × | × | × | × | × | — | |
| After Touch | Key's | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| | Ch's | × | × | × | × | × | × | × | × | |
| Pitch Bender | | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | |
| Control Change | 1 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | modulation |
| | 7 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | volume (main volume) |
| | 11 | × | × | × | × | × | × | × | *○× | expression pedal |
| | 64 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | sustain |
| | 80 | × | × | *○× | × | × | × | × | × | auto play chord |
| | 82 | × | × | × | × | × | × | *○× | × | intro, fill in, ending |
| | 93 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | × | × | chorus |
| | 0, 32 | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | bank select (only for Technics mode and when program change data exchange is enabled) |
| Prog Change | | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | *○× | |
| | True # | 0~49 0~7** | 0~49 | 0~49 | 0~49 | 0~49 | 0~49 | 0~49 | 0~6 | |
| System exclusive | | ○ MIDI-Dump between KN1000 and KN1000 | | | | | | | | |
| System common | Song Pos | *○× | | | | | | | | |
| | Song Sel | *○× | | | | | | | | 0~19 |
| | Tune | × | | | | | | | | |
| System Real Time | Clock | ○ | | | | | | | | |
| | Commands | *○× | | | | | | | | start/stop, continue |
| Aux Messages | Local ON/OFF | × | × | × | × | × | × | × | — | |
| | All notes OFF | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | |
| | Active Sense | ○ | | | | | | | | |
| | Reset | × | | | | | | | | |
| Notes | | * ○ × .....Whether or not the data for each of these items is received can be set.<br>**Panel memory program change | | | | | | | | |

**Mode 1:** OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○: Yes

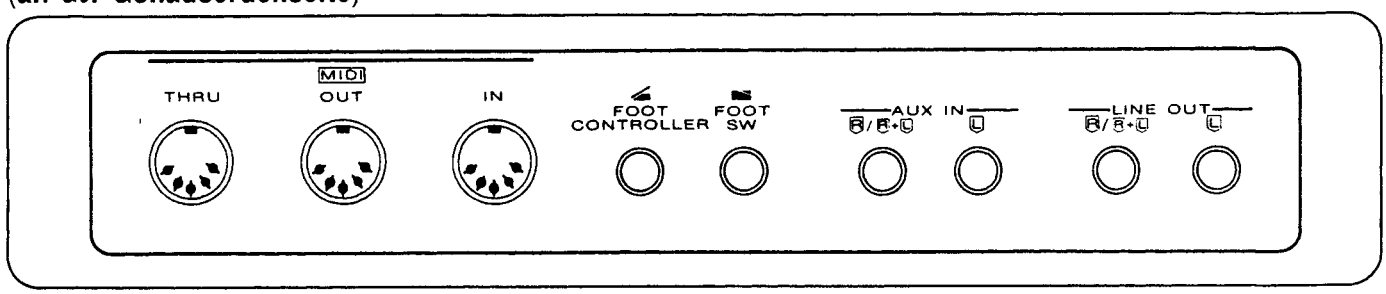
**Mode 3:** OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×: No

# Sonderzubehör und Anschlüsse

Auf dieser Seite werden die als Sonderzubehör erhältlichen Komponenten erläutert, die für Ihr Technics Keyboard verfügbar sind. Sie erweitern die Verwendungsmöglichkeiten Ihres Instruments und bereiten Ihnen noch mehr Freude am Spielen.
Es werden ebenfalls die zahlreichen Anschlußmöglichkeiten an der Rückseite des Geräts gezeigt.

## Anschlüsse

**(an der Gehäuserückseite)**




**FOOT CONTROLLER**
Das als Sonderzubehör erhältliche Expression-Pedal SZ-E2 (separat erhältlich) kann mit diesem Anschluß verbunden werden, und ermöglicht damit eine Steuerung der Lautstärke.

**FOOT SW**
Der als Sonderzubehör erhältliche Fußschalter SZ-P1 kann mit diesem Anschluß verbunden werden, und ermöglicht damit die Steuerung von mehreren Funktionen. (Siehe Seite 112.)

**AUX IN** (Eingangspegel: 0,5 Vrms, 33 kΩ)
An diesen Buchsen können zusätzliche Geräte, wie z.B. ein Tongenerator angeschlossen werden; der Ton erklingt dann über die Lautsprecher des Keyboards. Um einen Mono-Klang zu empfangen, muß das andere Instrument an die **R/R+L**-Buchse angeschlossen werden. (Die **L**-Buchse darf nicht verwendet werden.)

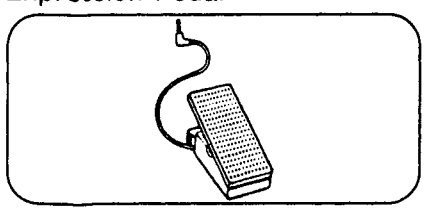
**LINE OUT** (Ausgangspegel: 1 Vrms, 600 Ω)
Durch den Anschluß eines Hochleistungsverstärkers kann der Ton mit hoher Lautstärke wiedergegeben werden. Um einen Mono-Klang abzugeben, muß das externe Instrument an die **R/R+L**-Buchse angeschlossen werden. (Die **L**-Buchse darf nicht verwendet werden.)

**MIDI**
Diese Anschlüsse sind für die Verbindung mit einem anderen MIDI-Instrument bestimmt. (Siehe Seite 122.)

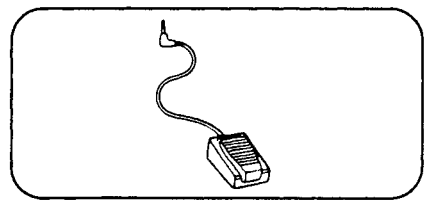
---

## Getrennt erhältliche Zubehörteile

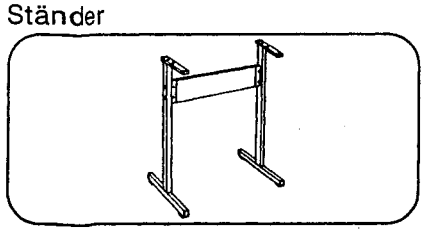
**SZ-E2**
Expression-Pedal



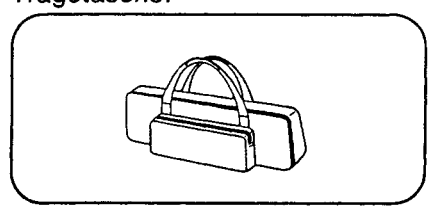
**SZ-P1**
Fußschalter



**SZ-S61**
Ständer



**SZ-B7**
Tragetascher



# Überprüfung von Störungen

Die folgenden Unregelmäßigkeiten können während des Betriebs Ihres Technics Keyboards auftreten, was aber nicht unbedingt eine Funktionsstörung bedeutet.

| | Problem | Lösung |
|---|---|---|
| Klänge und Effekte | Fehlfunktion der Tasten und Tastatur | • Die **POWER**-Taste zum Ausschalten einmal drücken, dann wieder einschalten. Wenn dies die Störung nicht beseitigt, die **POWER**-Taste noch einmal ausschalten. Während Sie die drei linken unteren Tasten des **RHYTHM SELECT**-Bereichs (**1**, **2** und **3**) gedrückt halten, schalten Sie gleichzeitig die **POWER**-Taste wieder ein. (Dabei ist zu beachten, daß alle programmierbaren Einstellungen, Funktionen und Speicherinhalte auf die werksseitig eingestellten Werte zurückgestellt werden.) |
| | Es erklingt kein Ton, wenn die Tasten gedrückt werden. | • Der **MAIN VOLUME**-Regler steht auf Minimum. Die Lautstärke mit dem **MAIN VOLUME**-Regler einstellen.<br>• Die **DEMO** ♪-Taste ist eingeschaltet. ("DEMONSTRATION SONG" wird am Display angezeigt.) Zum Ausschalten die **DEMO** ♪-Taste drücken. Das Display kehrt zum normalen Daribietungs-Display zurück. (Siehe Seite 8.)<br>• Die Lautstärken für die gewählten Bereiche sind auf den untersten Pegel eingestellt. Zum Einstellen auf die gewünschte Lautstärke verwenden Sie die Balance-Tasten. (Siehe Seite 29.)<br>• Die Local Control-Einstellung für einen Bereich der Tastatur steht auf OFF. Die Local Control auf ON stellen. (Siehe Seite 126.) |
| | Wenn ein Akkord gespielt wird, ist der Klang jeder Taste verschieden. | • Der gewählte Klang ist ein Klang der TRIO-Betriebsart. Die Klänge der TRIO-Betriebsart erzeugen eine unterschiedliche Klangfärbung für jede Akkordnote. (Siehe Seite 54.) |
| | Beim Spielen der Tastatur werden nur Schlagzeugklänge wiedergegeben. | • Die **KEYBOARD PERCUSSION**-Taste ist eingeschaltet. Um die Tastatur auf den normalen Klang zurückzustellen, die Taste ausschalten. |
| Rhythmus | Der Rhythmus beginnt nicht. | • Die **DRUMS**-Lautstärke ist auf den untersten Pegel eingestellt. Mit die Balance-Taste die **DRUMS**-Laustärke auf den gewünschten Pegel einstellen.<br>• Im **RHYTHM SELECT**-Bereich wurde eine **COMPOSER**-Nummerntaste ohne gespeicherte Darbietung gewählt. Den Rhythmus ändern oder im **COMPOSER** eine neue Rhythmusfigur speichern. (Siehe Seite 62.)<br>• MIDI-Clock ist auf "extern" gestellt. MIDI-Clock auf "intern" <INT> stellen. (Siehe Seite 128.) |
| AUTO PLAY CHORD | Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören. | • Im **RHYTHM SELECT**-Bereich wurde eine **COMPOSER**-Nummerntaste ohne gespeicherte Darbietung gewählt. Den Rhythmus ändern oder im **COMPOSER** eine neue Rhythmusfigur speichern. (Siehe Seite 62.) |
| | Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören, oder es erklingen nur einige Bereiche. | • Ein **ACCOMP**-Bereich erklingt nicht, wenn die entsprechende Lautstärke auf den Mindestepegel eingestellt ist. Verwenden Sie die betreffenden Balance-Tasten, um die Lautstärken von **ACCOMP 1**, **2** und **3** wie gewünscht einzustellen. |
| COMPOSER | Keine Speicherung möglich. | • Die verbleibende Speicherkapazität des **COMPOSER** beträgt 0. Löschen Sie eine andere **COMPOSER**-Speichernummertaste, in der eine Figur gespeichert ist. (Siehe Seite 63.)<br>• Der **SEQUENCER**-Speicher ist auf die <EXPAND>-Betriebsart eingestellt. Führen Sie die notwendigen Schritte aus, um den **SEQUENCER**-Speicher auf die <NORMAL>-Betriebsart umzuschalten. (Siehe Seite 113.) |
| | Ein Eingeben des Taktvorzeichens und die Anzahl des Takten ist nicht möglich. | • Das Taktvorzeichens und die Anzahl des Takte können nicht für eine Figur geändert werden, die gegenwärtig im **COMPOSER** aufgezeichnet ist. Wenn Sie das Taktvorzeichen und/oder die Taktdaten ändern wollen, müssen zuerst die erforderlichen Schritte zum Löschen des Speicherinhalts ausgeführt werden. (Siehe Seite 63.) |
| | Die Wiedergabe-Taktzeit der Rhythmusfigur unterscheidet sich von der Taktzeit, in der es aufgenommen wurde. | • Die Quantisier-Funktion war eingeschaltet, als die Figur aufgenommen wurde, wodurch die Taktzeit automatisch korrigiert wurde. Stellen Sie den Quantisierpegel bei der Aufnahme auf eine kleinere Noteneinheit oder auf OFF. (Siehe Seite 66.) |

| | | |
|---|---|---|
| SEQUENCER | Keine Speicherung möglich. | • Die Verbleibende Speicherkapazität des **SEQUENCER** ist aufgebraucht. Mit Hilfe der TRACK CLEAR- oder SONG CLEAR-Funktion den Speicherinhalt löschen. (Siehe Seite 98.) |
| | Mehrspuraufnahme funktioniert nicht. | • Die Wiedergabespur wurde zwar gewählt, aber die **START/STOP**-Taste wurde noch nicht gedrückt. Eine blinkende Spur-Anzeigelampe weist auf die Spur hin, die zur Aufnahme bereit ist, und eine ständig aufleuchtende Spur-Anzeige bedeutet, daß diese Spur zur Wiedergabe verwendet werden kann. Um eine Spur aufzunehmen und gleichzeitig eine andere Spur (Wiedergabe) abzuspielen, ist die **START/STOP**-Taste zum Beginn der Wiedergabe zu drücken. (Siehe Seite 81.) |
| | Die Anzeige des Wiedergaben-Taktes unterscheidet sich von der Anzahl, die bei der Aufnahme angezeigt wurde. | • Die Anzahl der Taktmaße entspricht dem Taktvorzeichen des gewählten Rhythmus am Anfang der Aufnahme. Um den Rhythmus während der Aufnahme zu verändern, muß die Rhythmusveränderung in der **RHYTHM**-Spur aufgenommen werden. (Siehe Seite 79.) |
| Digital Disk Recorder | Der Digital Disk Recorder verursacht bei Aufnahme oder Wiedergabe ein Geräusch. | • Dieses Geräusch tritt auf, wenn der Digital Disk Recorder eine Diskette liest. Dies ist normal und stellt kein Problem dar. |
| | Beim Laden von einer Diskette wird der Speicherinhalt des **SEQUENCER** gelöscht. | • Beim Laden von einer Diskette ändert sich der Speicherinhalt des **SEQUENCER** zu den Daten, die von der Diskette geladen werden. Wenn eine im **SEQUENCER** gespeicherte Melodie beibehalten werden soll, muß sie auf einer Diskette gesichert werden, bevor der Ladevorgang begonnen wird. (Siehe Seite 119.) |
| Andere Störungen | Störungen durch Radio- oder Fernsehgeräte. | • Diese Störungen können auftreten, wenn sich das Instrument in der Nähe solcher Geräte befindet. In diesem Falle sind die Geräte weiter entfernt voneinander aufzustellen.<br>• Die Störung kann von einer in der Nähe befindlichen Radio- oder Amateurfunkstation verursacht werden. Wenn die Störungen zu stark werden, ziehen Sie Ihren Händler oder Servicewerkstatt zu Rate. |
| | Das Gehäuse erwärmt sich während der Benutzung. | • Dieses Instrument ist mit einem eingebauten Netzteil versehen, wodurch sich das Gehäuse bis zu einem gewissen Grad aufwärmen kann. Dies ist normal und stellt kein Problem dar. |

# Register


## A

Anschlagsdynamik ..... 7
Anschließen des Instruments ..... 6~7
  Spielen ..... 7
  Vor dem Spielen der ersten Töne ..... 6
Anschlüsse ..... 135
Anwendung ..... 23
Aufstellung ..... 3
AUTO PLAY CHORD ..... 14~15, 38~41
Automatischen Rhythmen ..... 12~13
AUX IN ..... 135

## B

BACKGROUND SOUND (BGS) ..... 18, 33
Balance ..... 30
BEAT ..... 35
BSC.EDT, SOUND MENU ..... 51~57

## C

COMPOSER ..... 62~75
  Anzahl der Noten ..... 67
  Anzahl der Takte und Taktvorzeichen ..... 64
  Aufnehmen in der Echtzeit-Betriebsart ..... 65
  BAR/BEAT SET ..... 64
  Beispiel ..... 73~75
  COMPOSER MENU-Display ..... 62
  COMPOSER MODE ..... 72
  Editieren ..... 67
  FILL-IN PTN COPY ..... 71~72
  FILL-IN SELECT ..... 65
  Gate Time ..... 69
  Kopieren einer Fill In- Intro- oder Ending-Figur ..... 71~72
  Kopieren einer Rhythmusfigur ..... 71
  MEMORY CLEAR ..... 63
  MEMORY SELECT ..... 63
  MEMORY SELECT-Display ..... 62
  Notenwert ..... 69
  PATTERN COPY ..... 71
  Quantisierungs-Funktion ..... 66
  REC CHORD SET ..... 64
  Schrittmethode ..... 68
  Schrittmethode, korrigieren der Daten ..... 70
  Speicherkapazität ..... 70
  Speichernummer und Rhythmusfigur-Bezeichnung ..... 63
  Übersicht ..... 62
  Vorbereitungen ..... 63
  Wiedergabe ..... 68
CONDUCTOR ..... 27~28
COUNT INTRO ..... 36

## D

DEMO ..... 8~9
Demo-Melodie ..... 8~9
Digital Disk Recorder ..... 115~121
  Formatieren der Diskette ..... 118
  Handhabung der Disketten ..... 121
  Hauptteile ..... 117
  Installation ..... 116~117
  Ladevorgang ..... 120
  MEDLEY PLAY ..... 120~121
  Sicherungsvorgang ..... 119
  Übersicht ..... 115
DIGITAL EFFECT ..... 11, 31
DIGITAL REVERB ..... 11, 31, 48
Display *Siehe* MUSICAL DIRECTOR
DRUM KIT, SOUND MENU ..... 48
DYNAMIC ACCOMP ..... 19, 40

## E

Editieren eines Klangs *Siehe* Schaffung von Klägen
EFF.EDT, SOUND MENU ..... 51, 58~61
Effekte ..... 11, 31~32
Einstellung der Klänge ..... 45~50
Einstellungen der SOUND-Betriebsart
  Übersicht ..... 45
Externer Speicher *Siehe* Digital Disk Recorder

## F

FADE OUT ..... 18, 33
Fehlermeldungen (SEQUENCER) ..... 105~106
FILL IN ..... 13, 37
FINGERED ..... 39
FOOT CONTROLLER ..... 135
FOOT SW ..... 135

## G

Gehäuserückseite ..... 135
Geteilte Tastatur ..... 30

## H

Hinweise für ordnungsgemäßen Einsatz ..... 3

## I

INTRO & ENDING ..... 13, 36~37

## K

KEYBOARD PERCUSSION ..... 18, 37~38
Klänge und Effekte ..... 27~33
KONTRAST ..... 24

Kopfhörer ..... 6

## L

LINE OUT ..... 135

## M

MAIN VOLUME ..... 7
MANUAL PAD INSTRUMENT, SOUND MENU ..... 48
MANUAL PERCUSSION ..... 19, 38
MEMORY & CONTROL ..... 110, 118
MENU ..... 25
MIDI ..... 122~132
- Anschlußbeispiele ..... 122
- APC CONTROL ..... 127
- BASIC CH ..... 124
- COMMON SETTING 1 ..... 128
- COMMON SETTING 2 ..... 129
- CONTROL MESSAGE 1 ..... 124~125
- CONTROL MESSAGE 2 ..... 125
- EXPRESSION CONTROL ..... 127
- Funktionen für alle Bereiche gleich sind ..... 128~132
- Funktionen für jeden Bereich ..... 124~127
- IN/OUT CONTROL ..... 126
- INPUT SELECT ..... 129
- INTRO. FILL IN. ENDING CONTROL ..... 127
- MIDI DRUM TYPE SETTING ..... 130
- MIDI DUMP ..... 131
- MIDI Implementation Chart ..... 133~134
- MIDI-Anschlüsse ..... 122
- OUTPUT SELECT ..... 130
- P. MEM OUTPUT CONTROL ..... 130
- P. MEM PROGRAM CHANGE CONTROL ..... 126
- REALTIME SETTING ..... 128
- Übersicht ..... 123
- Vorgegebene Kanal-Einstellwerte ..... 124
- Was ist MIDI? ..... 122

MIDI Implementation Chart ..... 133~134
MODULATION-Einstellrad ..... 32, 60~61
MUSIC STYLE ARRANGER ..... 19, 43
MUSIC STYLE SELECT ..... 42
MUSICAL DIRECTOR ..... 24~26
- Balance-Display ..... 25
- Funktionseinstell-Display ..... 25
- Funktionseinstell-Tasten ..... 26
- Standard-Display ..... 24
- Variations-Display ..... 24

Musikständer ..... 6

## N

Netzanschluß ..... 3
Netzkabel ..... 3, 6

## O

ONE FINGER ..... 14
ONE TOUCH PLAY ..... 15, 42

## P

PAD-Tasten ..... 19, 38
PAGE ..... 25
PANEL MEMORY ..... 44
PART ASSIGN MODE, SOUND MENU ..... 47
PART CONDITION, SOUND MENU ..... 46
PART REVERB, SOUND MENU ..... 49
PART SOUND SETTING, SOUND MENU ..... 46
Percussion-Sets, Wahl des ..... 48
PITCH BEND ..... 11, 31
POWER-Taste ..... 7

## R

REV, SOUND MENU ..... 48
RHYTHM SELECT ..... 12, 34
RHYTHM VARIATION ..... 12, 24, 34
Rhythmus *Siehe* Spielen mit Rhythmus

## S

Schaffung von Klägen ..... 51~61
- Aufrufen des neuen Klangs ..... 58
- AUTO BEND & TRILL ..... 59~60
- BASIC EDIT ..... 53~57
- Die Zusammensetzung von Klängen ..... 52
- DIGITAL EFFECT ..... 58
- Editieren der Effekte ..... 58
- Editieren der Klang-Parameter ..... 53
- Editieren eines Klangs ..... 52
- EFFECT EDIT ..... 58~61
- ENVELOPE ..... 55
- MEMORY WRITE & NAME SET ..... 57, 61
- MODULATION ..... 60
- OTHERS ..... 61
- PITCH ..... 54
- Schnelleingabe in den Speicher ..... 57
- TONE ..... 53
- TOUCH SENSE ..... 56
- TRIO ..... 54
- Übersicht ..... 51
- VIBRATO ..... 56

SEQUENCER ..... 16~17, 76~109
- Akkordfolge, Korrektur einer ..... 93
- Akkordfolge, speichern der ..... 91
- Akkordfolge, Wiedergabe der ..... 92~93
- Anzahl der Noten ..... 79
- APC-Spur ..... 79~80, 96
- Aufnahmen in Echtzeit ..... 80~82
- Aufnehmen ..... 16~17
- Beispiel ..... 107~109
- Bereiche und Spuren ..... 78
- CHD-Spur ..... 79, 86~87, 91, 96
- CHORD STEP REC ..... 91
- CHORD STEP RECORD-Manualtasten ..... 91
- Editieren ..... 97~105
- Fehlermeldungen ..... 105~106

Gate Time ..... 88
Korrektur von Daten (Schrittaufnahme) ..... 90
Korrigieren der Darbietung ..... 83~86
MEASURE COPY ..... 104
MEASURE DELETE ..... 101
MEASURE ERASE ..... 102
MEASURE INSERT ..... 103
Mehrspuren-Aufnahmen ..... 81
Metronom ..... 85
Notenwert ..... 88
Punch in/Punch out ..... 84
PUNCH REC ..... 85
QUANTIZE ..... 99
RECORD TRACK SELECT ..... 80, 84, 87, 91
REST ..... 88
RHY-Spur ..... 86, 94
RHYTHM STEP REC ..... 94
RHYTHM-Bereich ..... 79
Rhythmusfolge, Korrektur einer ..... 95
Rhythmusfolge, Speichern einer ..... 94
Schrittaufnahme ..... 86~95
SEQ PLAY ..... 83
SONG CLEAR ..... 98
Speicherkapazität ..... 82
Taktvorzeichen ..... 79
TRACK ASSIGN ..... 96~97
TRACK CLEAR ..... 92, 98
TRACK MERGE ..... 100
Überblick, aufnahmefunktionen ..... 76
Überblick, editierfunktionen ..... 77
VELOCITY CHANGE ..... 98
Vorgegebene Einstellungen ..... 96
Wiedergabe ..... 17, 82~83
SETTING, SOUND MENU ..... 46~47
Sonderzubehör ..... 135
SOUND MENU ..... 45
SOUND MENU, BSC.EDT ..... 51~57
SOUND MENU, EFF.EDT ..... 51, 58~61
SOUND MENU, REV ..... 48~49
SOUND MENU, SETTING ..... 46~48
SOUND MENU, TCHD ..... 50
SOUND SELECT ..... 7, 27
SOUND VARIATION ..... 10, 24
Speichern der Darbietung *Siehe* Digital Disk Recorder
Spielen mit Rhythmus ..... 34~44
SPLIT POINT ..... 30, 35
START/STOP ..... 12, 35~37, 40
Steuerung ..... 110~114
FOOT SWITCH ASSIGN ..... 112
INITIAL SETTING ..... 111
MANUAL PAD INSTRUMENT ..... 113
MASTER TUNE & SCALE ..... 114
MUSIC STYLE ARRANGER ..... 112
PAD SWITCH ASSIGN ..... 112~113
PANEL MEMORY ..... 111
PITCH BEND RANGE ..... 114
SEQUENCER EXPAND ..... 113~114
TOUCH SENSITIVITY ..... 114
Übersicht ..... 110
SUSTAIN ..... 11, 31
SYNCHRO & BREAK ..... 35


## T


Taktvorzeichen *Siehe* SEQUENCER
Tastaturzuordnung der einzelnen Klanggruppen ..... 30
TCHD, SOUND MENU ..... 50
TECHNI-CHORD ..... 41~42
TECHNI-CHORD TYPE, SOUND MENU ..... 50
Technische Daten ..... 141
TEMPO/PROGRAM ..... 12, 26, 35, 40
TOTAL REVERB, SOUND MENU ..... 48~49
TRANSPOSE ..... 32


## U


Überprüfung von Störungen ..... 136~137
Unterbrechungs-Funktion ..... 41
USER REVERB, SOUND MENU ..... 49


## V


VARIATION (BGS) ..... 18, 33


## W


Wahl der Klänge (Klangauswahl) ..... 10, 27~28


## Z

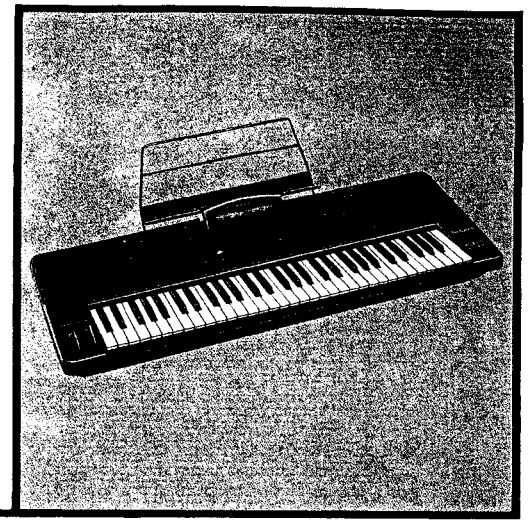

Zuordnen einer Klanggruppe zur Tastatur ..... 28

# Technische Daten

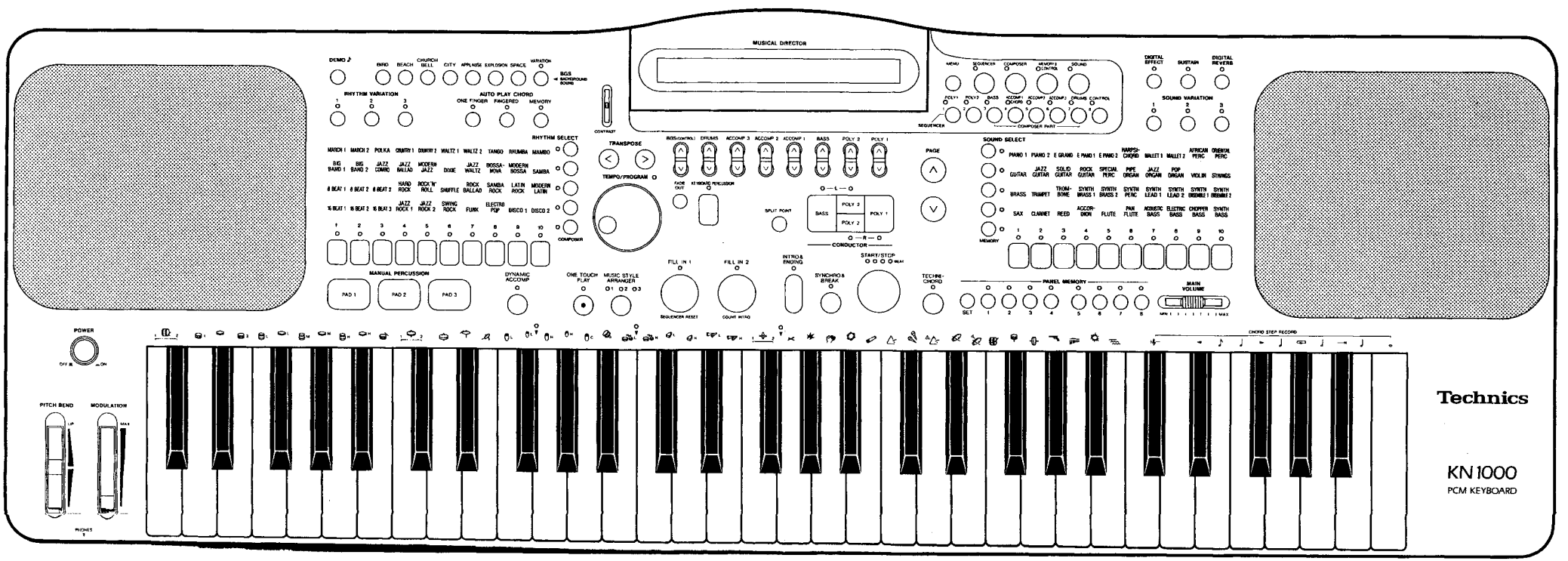
| | | | SX-KN1000 |
|---|---|---|---|
| KEYBOARD | | | 61 KEYS (TOUCH SENSITIVE KEYBOARD) |
| SOUND GENERATOR | | | PCM |
| MAXIMUM NUMBER OF NOTES PRODUCED SIMULTANEOUSLY | | | 32 NOTES<br>(A MAXIMUM OF 8 SIMULTANEOUSLY PRESSED KEYS CAN BE INPUT) |
| SOUNDS | PRESET | POLY 1, POLY 2, BASS | 120 SOUNDS (40 SOUNDS x 3 VARIATIONS)<br>PIANO 1, 2, E GRAND, E PIANO 1, 2, HARPSICHORD, MALLET 1, 2, AFRICAN PERC, ORIENTAL PERC, GUITAR, JAZZ GUITAR, SOLID GUITAR, ROCK GUITAR, SPECIAL PERC, PIPE ORGAN, JAZZ ORGAN, POP ORGAN, VIOLIN, STRINGS, BRASS, TRUMPET, TROMBONE, SYNTH BRASS 1, 2, SYNTH PERC, SYNTH LEAD 1, 2, SYNTH ENSEMBLE 1, 2, SAX, CLARINET, REED, ACCORDION, FLUTE, PAN FLUTE, ACOUSTIC BASS, ELECTRIC BASS, CHOPPER BASS, SYNTH BASS |
| | EDIT | BASIC | TONE, PITCH, ENVELOPE, VIBRATO, TOUCH SENSE, MEMORY WRITE & NAME SET |
| | | EFFECT | DIGITAL EFFECT, AUTOBEND & TRILL, MODULATION, OTHERS, MEMORY WRITE & NAME SET |
| | | SOUND MEMORY | 10 x 3 MEMORY |
| BACKGROUND SOUND | | | 14 SOUNDS (7 SOUNDS x 2 VARIATIONS)<br>BIRD, BEACH, CHURCH BELL, CITY, APPLAUSE, EXPLOSION, SPACE, FADE OUT |
| EFFECT | | | DIGITAL EFFECT, SUSTAIN, DIGITAL REVERB, PITCH BEND WHEEL, MODULATION WHEEL |
| RHYTHM | RHYTHM SELECT | | 120 PATTERNS (40 PATTERNS x 3 VARIATIONS)<br>MARCH 1, 2, POLKA, COUNTRY 1, 2, WALTZ 1, 2, TANGO, RHUMBA, MAMBO, BIG BAND 1, 2, JAZZ COMBO, JAZZ BALLAD, MODERN JAZZ, DIXIE, JAZZ WALTZ, BOSSA NOVA, MODERN BOSSA, SAMBA, 8 BEAT 1, 2, 3, HARD ROCK, ROCK 'N' ROLL, SHUFFLE, ROCK BALLAD, SAMBA ROCK, LATIN ROCK, MODERN LATIN, 16 BEAT 1, 2, 3, JAZZ ROCK 1, 2, SWING ROCK, FUNK, ELECTRO POP, DISCO 1, 2 |
| | CONTROLS | | START/STOP, SYNCHRO & BREAK, INTRO & ENDING, FILL IN 1, 2, COUNT INTRO, TEMPO |
| | MANUAL PERCUSSION | | PAD 1, 2, 3 |
| | KEYBOARD PERCUSSION | | 48 KEYS |
| AUTO PLAY CHORD | | | AUTO PLAY CHORD (ONE FINGER, FINGERED, MEMORY), DYNAMIC ACCOMP, ONE TOUCH PLAY, MUSIC STYLE ARRANGER |
| TECHNI-CHORD | | | ○ |
| PANEL MEMORY | | | SET, 1~8 |
| COMPOSER | | | 5 TRACKS<br>(PARTS: BASS, ACCOMP 1, ACCOMP 2, ACCOMP 3, DRUMS)<br>MEMORY: 1~10<br>STORAGE CAPACITY: APPROX. 2400 NOTES<br>INPUT MODES: REALTIME, STEP<br>EDIT FUNCTIONS: COPY, RECORD CHORD SETTING |
| SEQUENCER | | | 8 TRACKS<br>(PARTS: POLY 1, POLY 2, BASS, ACCOMP 1/CHORD, ACCOMP 2, ACCOMP 3, DRUMS, CONTROL)<br>STORAGE CAPACITY: APPROX. 4900 NOTES (EXPANDED: APPROX. 6600 NOTES)<br>INPUT MODES: REALTIME, STEP<br>EDIT FUNCTIONS: SONG CLEAR, TRACK CLEAR, VELOCITY CHANGE, QUANTIZE, TRACK MERGE, MEASURE DELETE, MEASURE ERASE, MEASURE INSERT, MEASURE COPY |
| DISPLAY | | | MUSICAL DIRECTOR: LIQUID CRYSTAL DISPLAY (40 CHARACTERS x 2 LINES), CONTRAST |
| DEMO | | | ○ |
| MIDI | | | PART INDEPENDENT: BASIC CHANNEL, CONTROL MESSAGE 1, 2, IN/OUT CONTROL, PANEL MEMORY PROGRAM CHANGE CONTROL, EXPRESSION CONTROL, INTRO•FILL IN•ENDING CONTROL, APC CONTROL<br>PART COMMON: REALTIME SETTING, COMMON SETTING 1, 2, INPUT SELECT, OUTPUT SELECT, MIDI DRUM TYPE SETTING, PANEL MEMORY OUTPUT CONTROL |
| CONTROLS | | | CONDUCTOR (POLY 1, POLY 2, BASS), BALANCE, TEMPO/PROGRAM DIAL, MENU, PAGE, TRANSPOSE, SPLIT POINT |
| EXTERNAL MEMORY | | | DIGITAL DISK RECORDER (OPTIONAL: ALREADY INSTALLED IN SOME AREAS) |
| TERMINALS | | | HEADPHONE TERMINAL, LINE OUT (R/R+L, L), AUX IN (R/R+L, L), MIDI (IN, OUT, THRU), FOOT SWITCH, FOOT CONTROLLER |
| OTHERS | | | POWER SWITCH, MAIN VOLUME |
| OUTPUT | | | 10 W x 2 |
| SPEAKERS | | | 12 cm x 2, 6.5 cm x 2 |
| POWER REQUIREMENT | | | 100 W, 70 W (NORTH AMERICA AND MEXICO) |
| | | | AC 120/220/240 V 50/60 Hz<br>AC 120 V 60 Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO)<br>AC 230 V 50/60 Hz (EUROPE EXCEPT FOR UNITED KINGDOM) |
| DIMENSIONS (WxHxD) | | | 103.2 cm x 14.0 cm x 37.5 cm (40-5/8" x 5-1/2" x 14-3/4") |
| NET WEIGHT | | | 10.5 kg (23.1 lbs.) |
| ACCESSORIES | | | MUSIC STAND, AC CORD |

# Technics

KEYBOARD



# SX-KN1000




QQCG0091A

**Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.**
Central P.O. Box 288, Osaka 530-91, Japan

DEUTSCH EA EW EZ Druck: Schaltungsdienst Lange Berlin (Germany) QQTG0073A
Se0591K0